9/97 Ausgabe 4 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG
09

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NUR DM 3.90

F1 POLE POSITION
TOP GEAR RALLY
Endlich: Neues aus dem N64-Motodrom

SUPER ROBOT SPIRITS
CHAMELEON TWIST
HYBRID HEAVEN
MADDEN 64
Geheim: Die neuesten N64-Projekte

DAS BESTE N64-ZUBEHÖR
Vergleichstest: Lenkräder, Controller & Co.

STARFOX 64 IST ENDLICH DA!
LYLAT WARS
Aktuell: Test und Komplettlösung der deutschen Version!

Brandaktuelle News zu Tomb Raider 64 und Lamborghini 64
Angespielt: Clayfighter 63 1/3 & San Francisco Rush
• Erster Teil der Blast Corps-Komplettlösung
• 4 Sammelkarten, Gewinnspiel u.v.m.

ÜBER 20 SEITEN TIPS & TRICKS!

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Neues in der N-Zone!

Das Sommerloch griff um sich und wir nutzen die Chance für drei besonders umfangreiche Berichte. So nehmen wir beispielsweise das beste Zubehör genauestens unter die Lupe und vergeben nur guten Produkten unser begehrtes Hit-Prädikat. Als Einkaufshilfe drucken wir die Ergebnisse auf einer Sammelkarte in übersichtlicher Form. Das zweite Schwerpunktthema dreht sich rund um den Formel 1-Zirkus, den wir bei unserem exklusiven Hockenheim-Besuch aus nächster Nähe beschnuppern konnten. Zuguterletzt möchte ich noch auf den ersten Riesen-Test verweisen, den wir Lylat Wars widmeten!

Hans Ippisch
Hans Ippisch
Leitender Redakteur

MIT 4 SAMMEL-KARTEN!

INHALT

TITELTHEMA

Have more fun! ..... Das beste N64-Zubehör getestet ... 8
Arcade & Flight-Sticks ..... Die schweren Jungs 12
Control Pads ..... Glückliches Händchen 10
Controller Paks ..... Billige Speicherkarten 11
Lenkräder ..... Das erste Rumble Pak-Lenkrad 8
Sonstiges ..... Mogelmodule & mehr 13

ANGESPIELT

Chameleon Twist ..... Neueste Bilder aus Japan 19
Clayfighter 63 1/3 ..... Knetmasse im Duell 20
Hybrid Heaven ..... Konamis Geheimprojekt 21
F1 Pole Position 64 ..... Das offizielle Formel 1-Spiel 14
Madden 64 ..... Die Überraschung von Electronic Arts 22
NFL Quarterback´98 ..... Der Referenz-Anwärter 23
San Francisco Rush ..... Der neueste Streich von Midway 18
Super Robot Spirits ..... Schlagabtausch der Roboter 20
Top Gear Rally ..... Konkurrenz für MRC? 18

TESTS

Lylat Wars ..... Das Shoot´em Up des Jahres 30
War Gods ..... Göttliche Prügelei? 35

SAMMEL-KARTEN

Einkaufsführer 67/68
Link 67/68
Lylat Wars 67/68
Mario Kart 64 ..... 67/68

SPIELE-NEWS

Famista 64 6
Gex: Enter the Gecko 6
Lamborghini 64 7
Sim City 64 6
St. Andrew´s Golf 4
Tomb Raider 64 5
Tonic Trouble 4
Wild Choppers 4

NEWS

Aus Japan 4
Aus den USA 6
Kurz & Knapp 7
Super NES-News 5
Game Boy-News 7
EU-Entscheidung 7

SPIELE-LEXIKON

Über 180 Spiele auf 4 Seiten! 24

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Blast Corps 50
Super Mario 64 44
Lylat Wars 56

T & T: CHEATS & CODES

Blast Corps 40
Dark Rift 40
Multi Racing Championship 42
Super Mario 64 42
Wave Race 64 42

T & T: LESERTIPS

Mario Kart 64 62
Multi Racing Championship 62
Yuke! Yuke! Troublemakers 62

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 65
Inserenten-Verzeichnis 41
Kleinanzeigen 64
Leserbriefe 38
Vorschau 66

Have more fun! 8

Mit welchem Zubehör die Nintendo 64-Spiele noch mehr Spaß machen, verraten wir in unserem großen Vergleichstest, in dem wir Lenkräder, Control Pads, Controller Pak und vieles mehr vorstellen!

F1 Pole Position 64 14

Eines der wohl wichtigsten Projekte des Jahres hat zweifellos Ubi Soft in der Entwicklung. Ob das erste offizielle Formel 1-Spiel für das Nintendo 64 die hohen Erwartungen erfüllen kann?

Lylat Wars 30

Die Rückkehr des SNES-Helden Fox McCloud aus Starwing markiert den Start der zweiten Generation an N64-Spielen. Wir stellen euch das derzeit beste N64-Shoot´em Up-Game genauestens vor.

Einst war Nintendo in Japan eine nahezu unbezwingbare Firma, wie beispielsweise über 15 Millionen verkaufte Super Famicoms (=Super NES) dokumentieren. Mit dem Nintendo 64 hat man aber nach wie vor unerwartete Schwierigkeiten, die möglicherweise erst mit der Veröffentlichung von Zelda 64 und F-Zero 64 gelöst werden können. Was sich seit Mitte Juli in Japan getan hat, verraten wir hier.

JAPAN NEWS

Super Mario wird gerüttelt!

Die beiden Shindou-Varianten von Super Mario 64 und Wave Race 64 wurden mit dieser hübschen Anzeige beworben.

Einen für viele überraschenden Schachzug unternahm Nintendo mit der Wiederveröffentlichung von Super Mario 64 und Wave Race in den sogenannten Shindou-Versionen, die nun für 6.800 Yen (= ca. DM 102,-) erhältlich sind, während die alten Versionen immerhin 9.800 Yen (= DM 147,-) kosteten. Dies zeigt zum einen, daß Nintendo sehr wohl gewillt ist, sich an die für sie ungewohnte Marktsituation mit ungewöhnlichen Entscheidungen anzupassen und nicht einfach im alten Stil weiterarbeitet, und zum anderen, daß man den frischgebackenen Rumble Pak-Besitzern neues Rüttelmaterial zukommen lassen will, denn beide Spiele unterstützen in der Shindou-Ausgabe (= Neue Ausgabe) die jüngste Nintendo 64-Peripherie. Wave Race 64 hat außerdem einen neuen Ghost-Mode spendiert bekommen, in dem man einem Delphin nachfährt.

Neue Spiele für das Nintendo 64!

Imagineers Mah Jong Houroki Classic ist eines der drei neuen Nintendo 64-Tüftelspiele.

Wer auf japanische Knobelspiele steht, hat mit Jangou Simulation Mah Jong Do 64 von Video System, Mah Jong 64 von Koei und Mah Jong Houroki Classic von Imagineer gleich drei neue Titel zur Auswahl, die qualitativ alle im gehobenen Mittelfeld liegen. (sprich Wertungen zwischen 60% und 70% haben). Aus verständlichen Gründen verzichten wir ausnahmsweise auf einen ausführlichen Import-Test, da wohl nur die wenigsten an diesen Spielen Interesse haben dürften.

Überraschenderweise halten sich die Unterschiede zur westlichen Version von Shadows Of The Empire doch in Grenzen.

Einen Test hatten wir eigentlich für die japanische Version von Shadows Of The Empire geplant, für die deutliche spielerische Veränderungen angekündigt wurden. Geändert wurde dann allerdings nur der On-Screen-Text, der jetzt in Japanisch erscheint, außerdem schraubte man den Schwierigkeitsgrad allgemein nach unten und ließ die Stufi Jedi gleich ganz rausfallen. Unterm Strich ergibt das eigentlich nur eine minimal bessere Wertung, allerdings nicht den erhofften Quantensprung.

Was kommt als Nächstes?

Wie immer gibt es zum Schluß speziell für Import-Freaks noch die aktualisierten, unverbindlichen Release-Daten für Japan: 7.8.97: Goemon 5; 8.8.97: Power League 64; 23.8.97: GoldenEye 007; September: J-League Dynamite Soccer, Baku Bomberman; Oktober: Sonic Wings Assault, J-League Eleven Beat; November: Chameleon Twist, Yoshi´s Island 64.

Wild Choppers & Co.

Ubi auf N64-Kurs

Das französische Softwarehaus mit deutscher Niederlassung könnte innerhalb der nächsten Monate zu einem der wichtigsten Publisher im Nintendo 64-Bereich werden. Nach dem für Oktober angekündigten F1 Pole Position (siehe Seite 14-16) darf man als nächstes die kürzlich von Seta lizenzierten Spiele Wild Choppers und St. Andrews Golf erwarten, die auf alle Fälle im kommenden Winter erscheinen. Ersteres ist, wie in N-Zone 7/97 berichtet, ein grafisch gelungenes Hubschrauber-Shoot´em Up im Stil von Jungle Strike & Co, letzteres ein in der japanischen Version nur mäßig interessantes Golfspiel, das ebenfalls im Winter erscheinen soll. Für 1998 stehen mittlerweile auch schon mindestens drei Projekte fest, von denen das vormals als Ed bekannte 3D-Jump & Run Tonic Trouble das bekannteste sein dürfte. Im Stile des erfolgreichen 32 Bit-Spiels Rayman steuert man eine putzige Hauptfigur, deren Hände und Füße frei in der Luft schweben, durch knallbunte Plattform-Levels. Die große Neuerung ist allerdings die 3D-Darstellung der Grafik. Leider werden wir uns wohl aber noch bis zum nächsten Frühling gedulden müssen. Noch länger wird es vermutlich mit den zwei eben erst angekündigten Projekten dauern, die an bewährte Ubi-Soft-Spiele anschließen. Vivid Image arbeitet beispielsweise an einem Street Racer-Nachfolger, der diesmal Mario Kart Konkurrenz machen soll. Außerdem arbeitet ein englisches Team namens Smart Dog an einem neuen Tennisspiel, das den Erfolg von Jimmy Connors Tennis übertreffen soll, das damals von Blue Byte gemacht wurde.

St. Andrews Golf ist das bislang einzige Golfspiel für das Nintendo 64.

Ubi Soft macht´s möglich! Wild Choppers von Seta wird noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen.

Tonic Trouble ist ein grafisch wunderschönes 3D-Jump & Run.

Tomb Raider 64

Kein Tomb Raider 64!

Mitte August statteten wir den im englischen Derby ansässigen Entwicklern von Core Design einen Besuch ab. Die überraschende Erkenntnis war, daß Core Design zwar mittlerweile offizieller N64-Entwickler ist, jedoch konkret an keinem einzigen N64-Spiel arbeitet. Tomb Raider 64 rückte damit in sehr weite Ferne! Mehr im Interview der nächsten Ausgabe!

Core-Entwicklungsdirektor Adrian Smith: ´Wir arbeiten derzeit an keinem Nintendo 64-Spiel, wir spielen lediglich mit dem Gedanken, eines zu machen.´

Zweifelhafte Lizenzvergaben

EU-Entscheidungen gegen Nintendo?

Der Europäische Gerichtshof beanstandete die Lizenzvergabe-Praktiken von Nintendo in einigen Punkten als nicht zulässig. Nach dessen Urteil muß beispielsweise jeder Publisher die Möglichkeit haben, selbst Spiele für Nintendo-Konsolen in beliebiger Menge herstellen zu können. Dieses Urteil des Europäischen Gerichtshofs wird ersten Äußerungen der Publisher zufolge wenig Folgen haben. Zum einen sind die meisten Publisher ohnehin nicht in Europa ansässig, zum anderen würde es langfristig keinen Sinn machen, ohne Nintendos Unterstützung Spiele für deren Konsolen zu machen. Man darf dann nämlich damit rechnen, spätestens bei der nächsten Nintendo-Konsole keinerlei Entwicklungsunterlagen mehr zu bekommen. Dies würde dann das endgültige Aus in Sachen Nintendo-Entwicklungen bedeuten. Davon abgesehen, ein Publisher ohne Nintendo-Unterstützung ist wie ein FC Bayern-Fan Club, der vom FC Bayern nicht anerkannt oder gar in irgendeiner Form unterstützt wird. Nintendo Of Europe hat dazu noch keine Stellungnahme abgegeben.

Eines wurde auf der E3 wirklich deutlich: Die Tage des SNES als Maschine für brandheiße Neuigkeiten sind endgültig gezählt. Aufgrund des breiten Spieleangebotes darf man allerdings Nintendos 16 Bit-Konsole noch immer als interessantes Einsteigergerät betrachten, für das es ein rekordverdächtiges Sortiment an Top-Spielen gibt. Was an Neuigkeiten noch geplant ist, verraten wir hier..

Zwei neue Kirby-Spiele!

Gleich zwei neue Kirby-Spiele sind für das SNES in Vorbereitung, wobei es leider jedoch zu beiden Titeln noch keine Bildschirmfotos gibt. Das mit dem Arbeitstitel Kirby 3 versehene Projekt ist ein Nachfolger des bekannten Spiels Kirby Super Stars, das übrigens noch immer erhältlich sein sollte. Einmal mehr muß man nun gegen den Lieblingsbösewicht König Dedede antreten, wobei man neben Rick, dem Hamster, Kine, dem Fisch und Cool, der Eule auch neue Freunde zur Seite hat. In bekannter Art und Weise kann man natürlich wieder die Fähigkeiten der Freunde übernehmen, außerdem gibt es 48 verschiedene Kräfte, die Kirby während des Spiels nutzen kann. Am witzigsten dürfte wohl der 2-Spieler-Simulaton-Modus sein, außerdem gibt es fünf neue Minispiele.

Erstaunlich, aber wahr! Kirby ist gleich nach Mario und Donkey Kong der erfolgreichste Spieleheld von Nintendo. Demnächst kommen zwei neue SNES-Spiele.

Das zweite Spiel, das übrigens den Namen Super Star Stacker trägt, ist eine Umsetzung des augenblicklich sehr erfolgreichen Game Boy-Spiels Kirby´s Star Stacker, das nichts anderes als eine spielerisch und grafisch gelungene Variante von Tetris darstellt. Kirby muß mit seinen drei Freunden versuchen, möglichst viele Steine zu stapeln und Sterne zu sammeln. Die verschiedenen Steintypen bringen dabei eine Menge Abwechslung in das oft schon totgesagte Tüftelgenre.

Lucky Luke reitet wieder!

Der wohl interessanteste SNES-Titel in diesem Sommer ist zweifellos das neueste Projekt von Infogrames. Dieser Firma haben wir immerhin schon Top-Hits, wie Die Schlümpfe, Die Schlümpfe reisen um die Welt und Tim In Tibet zu verdanken. Es ist zu erwarten, daß sie mit ihrem neuesten Comic-Spiel ähnliche Erfolge feiern werden. Das mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattete Jump & Run-Spiel überzeugt mit originalgetreuen Comic-Grafiken und abwechslungreichem Leveldesign. Ob man nun mit dem Pferd an einem Zug vorbereitet, auf einem Floß einen mit Hindernissen gespickten Fluß durchquert oder den Sheriff aus einer dunklen Höhle befreit, Infogrames liefert hiermit einmal mehr Unterhaltung bester Güte, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Schließlich kann man nur hier schneller als sein Schatten schießen!

Lucky Luke ist das neueste SNES-Spiel aus dem Hause Infogrames, die ja bereits Die Schlümpfe und Tim in Tibet in Szene setzten.

Die Optik hält sich erstaunlich nah an die Original-Comic Vorlagen vom berühmten Zeichner Morris, der mit richtigem Namen Maurice de Bevére heißt.

Der überwältigende Erfolg des Nintendo 64 in den USA kennt kein Ende. Dank Starfox 64 avancierte die 64 Bit-Maschine nun erstmals zum Marktführer im 32/64-Bit-Bereich, und das obwohl das Gerät mehr als ein Jahr nach der Konkurrenz von Sega, Sony & Co. erschienen ist. Die Folge dieses Erfolges sind natürlich zahlreiche neue Spieleprojekte, von denen wir einige in dieser Ausgabe enthüllen.

Sim City 64 kommt!

Sim City 64, das derzeit in Kooperation von Nintendo 64 und Maxis entwickelt wird, ist eine spezielle 64DD-Version von Sim City 3000.

Endlich wurden konkrete Infos zu Sim City 64 bekannt, an dem offensichtlich Nintendo und Maxis in Kooperation basteln. Es wird sich offensichtlich um eine erweiterte Umsetzung des zeitgleich entstehenden PC-Spiels Sim City 3000 handeln, das mit durchgängiger 3D-Grafik die Sim City-Fetischisten auf der E3 doch etwas abschreckte. Der Vorteil der 64DD-Speicheroption dürfte sein, daß man nicht nur eigene Städte erbauen kann, sondern diese beispielsweise in der ebenfalls geplanten Hubschrauber-simulation Sim Copter 64 durchfliegen darf. Die Einsatzmöglichkeiten sind wohl unbegrenzt, besonders wenn Shigeru Miyamoto mitarbeitet....

Weitere Neuentwicklungen!

Gex: Enter The Gecko war eines der interessantesten 32 Bit-Spiele der E3. Die Nintendo 64-Version soll noch besser werden.

Einer der interessantesten 32 Bit-Titel der E3 war nach Meinung der entsprechenden Fachpresse Gex: Enter The Gecko von Crystal Dynamics. Insbesondere grafisch sei das 3D-Jump & Run ähnlich gut wie Super Mario 64, hieß es. Nun darf man ja gespannt sein, welche Figur der kecke Dinosaurier auf dem Nintendo 64 machen wird, denn Crystal Dynamics kündigte für 1998 eine entsprechende Version an!

Neben dem wohl unvermeidbaren NBA Jam-Nachfolger von Midway, der sich diesmal NBA Hardwood Heroes nennt und dem Starfox 64-ähnlichen Knife Edge von Kemco überraschte insbesondere die Ankündigung von Lego Racers. Der Titel Lego kommt nicht von ungefähr, das Rennspiel wird tatsächlich im Lego-Stil inszeniert werden.

Neuesten Acclaim-Plänen zufolge soll Ultra Soccer rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft 1998 erscheinen, was uns allerdings etwas spät erscheint.

Etwas überrascht waren wir, als Acclaim das Probe-Fußballspiel Ultra Soccer (siehe Bericht in N-Zone 7/97) für die Weltmeisterschaft´98 ankündigte. Eigentlich sollte dieses Spiel nämlich bereits im Frühjahr´98 erscheinen. Übrigens, das von uns in Ausgabe 8 angekündigte DID-Spiel wurde mittlerweile mit Electronic Battlefield Of Tomorrow betitelt. Es handelt sich um eine Kriegssimulation.

Was erscheint demnächst?

Ein unverbindlicher Überblick: August: ISS64, Tetrisphere, Golden Eye 007, Multi Racing Championship; September: Clayfighter 63 1/3, Top Gear Rally, Robotron 64, Mace: The Dark Age, Lamborghini 64; Oktober: Ken Griffey Baseball, F1 Pole Position, Mischief Makers; November: NFL Quarterback Club´98, Wayne Gretzky´s 3D Hockey´98, WCW vs. NWO, MK Mythologies, Banjo-Kazooie; Dezember: Conker's Quest

Sprechender Mario-Wecker

Mario-Wecker-Gewinnspiel

Wer auf der Suche nach einer außergewöhnlichen Geschenkidee für einen Nintendo-Fan ist, könnte bei der Firma First Style fündig werden, die als Vertriebspartner von Zeon deren originelle Lizenz-Produkte nach Deutschland bringt. Neben diversen Disney-Uhren mit Pinocchio oder den 101 Dalmatinern als Motiv haben uns natürlich drei Nintendo-bezogene Produkte besonders gut gefallen. Neben dem schnuckligen Game Boy-Schlüsselanhänger im Original-Look für DM 9,95 und der kunterbunten Mario-Armbanduhr für DM 19,95 gefiel uns ganz besonders der mit einer wunderschönen Mario-Figur ausgestattete Wecker, der die Schlafenden morgens mit einer witzigen Sprachausgabe aus dem Traumland vertreibt. First Style war so freundlich, und spendierte uns drei Wecker, die wir natürlich gerne unter euch verlosen. Schickt dazu einfach bis spätestens 30. September eine Postkarte an nachfolgende Adresse:

„Aufwachen! Du mußt das Traumland verlassen", gibt der Wecker zu verstehen!

Computec Verlag • Redaktion N-ZONE • Kennwort: First Style-Wecker
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Wer sich nicht auf sein Glück verlassen will, kann den Wecker mit der **Bestell-Nr. 10188** für DM 49,95 bei nachfolgender Quelle beziehen: **First Style, Vogelsangstr.41, 75153 Pforzheim, Tel.: 07231-9279-10, Fax.: 07231-9279-11.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder First Style dürfen nicht teilnehmen.

Famista 64

Namco jetzt N64-Entwickler

Der wohl wichtigste Entwickler von PlayStation-Spielen wird künftig auch für das Nintendo entwickeln. Als erstes Projekt hat Namco jedoch nicht ein Rennspiel oder gar ein Beat´em Up in Vorbereitung, sondern lediglich ein grafisch an Konamis Powerful Pro Baseball 4 erinnerndes Baseball-Game namens Famista 64. Die Hoffnung auf eine Ridge Racer- oder Tekken-Version für das Nintendo 64 oder möglicherweise sogar das 64DD erfüllte sich damit leider (vorläufig noch) nicht. Eine Veröffentlichung in Deutschland erscheint damit auch recht unwahrscheinlich.

Als ob das Genre an Baseball-Spielen für das N64 nicht schon übermäßig bestückt wäre - auch Namco bringt ein Ball Game für das Nintendo 64.

Lamborghini 64

Titus gibt Gas!

Nach der nicht gerade überwältigenden Resonanz zur ersten Version von Lamborghini 64 entschloß sich Titus zur deutlichen Überarbeitung des Spiels. Statt vier gibt es nun sechs Strecken, das Rumble Pak, das Controller Pak und diverse Lenkräder werden unterstützt und das Gameplay wurde überarbeitet. Die beiden Strecken können überraschenderweise auch mit Off Road-Etappen im Stil von MRC aufwarten. Das wichtigste dürfte der brandneue 4-Spieler-Modus sein, der angeblich selbst bei vier Teilnehmern gleichzeitig mit unvermindert hoher Framerate läuft. Ein ausführlicher Bericht folgt demnächst!

Hier seht ihr ein erstes, recht beeindruckendes Bild des 4-Spieler-Modus, das uns erst kurz nach Redaktionsschluß erreichte!

KURZ & KNAPP +++

Release-Verwirrungen: Die zahlreichen Verschiebungen passen gar nicht zu unserem eigentlichen Testkonzept, daß wir die Spiele dann testen, wenn sie erscheinen. Zur Übersicht hier nun die aktuellen Daten für Deutschland: August: Battle Corps; September: NBA Hang Time, Wayne Gretzky´s 3D Hockey; Oktober: Lylat Wars, F1 Pole Position, MRC, War Gods, Hexen

VIVA-Text mit Spielenews: Wer einen Videotext-fähigen Fernseher hat und VIVA empfangen kann, sollte einmal einen Blick auf die Tafel 460 werfen, da gibt es nämlich jeden Montag aktuelle Videospiele-News.

Sorry, Action-Fans! Die Bundesprüfstelle in Bonn änderte ab dem 1.8.97 ihre Indizierungsregeln. Demnach werden Spiele unabhängig von ihrer Plattform indiziert, was zur Folge hat, das auch noch nicht erhältliche N64-Versionen bekannter PC-Hits schon indiziert sind, d.h. wir dürfen diese Spiele ab sofort in keiner Weise mehr vorstellen, da wir sonst eine Beschlagnahmung des Heftes riskieren.

Neuer Name für Battle Dancers: Das ehemals als Battle Dancers bekannte Konami-Beat´em Up trägt nun den recht merkwürdigen Namen ´G.A.S.P.! Fighters NEXTream´.

Der Game Boy ist nach wie vor die erfolgreichste Nintendo-Konsole. So befindet sich in den japanischen Top 20-Verkaufscharts aller Systeme derzeit kein einziges N64-Spiel, während sich in den Top 10 gleich drei Game Boy-Titel tummeln. In England ist der Game Boy sogar derzeit mit einem Marktanteil von über 15% die derzeit zweiterfolgreichste Konsole, was allerdings auch am Sommer liegen könnte!

Lucky Luke in neuer Aufmachung!

Danke, Infogrames! Lucky Luke wird auch auf dem Game Boy schneller als sein Schatten schießen.

Infogrames ist nicht nur bekannt für herausragende Qualität, sondern auch für liebevolle Umsetzungen ihrer Comic-Hits, was natürlich auch garantiert, daß man noch mehr verkaufen kann. Sollte sich beispielsweise jemand die SNES-Version Lucky Luke besorgen, so ist die Handheld-Ausgabe aufgrund der deutlich geänderten Levels und der unterschiedlichen Story beinahe genauso interessant. Nach einem Aufenthalt in der Stadt Painful Gulch, einem Ritt auf der Postkutsche und einer Floßfahrt auf dem Mississippi gelangt man nämlich in ein mächtiges Fort, in dem zahlreiche Indianer herumlaufen. Da sollte man dann mit seiner Munition nicht allzu großzügig umgehen, denn mit den Fäusten ist es bedeutend schwerer, sich gegen die Feinde durchzusetzen. Das Spiel wird im Sommer erhältlich sein.

Superman fliegt wieder!

Superman hat mit dem Nintendo 64-Projekt nur Hersteller und Hauptdarsteller gemein, ansonsten handelt es sich um ein ganz anderes Spiel.

Daß man bei der Game Boy-Version von Titus´ Superman-Spiel nicht mit ähnlich schicken 3D-Grafiken wie in der Nintendo 64-Variante rechnen darf, dürfte klar sein, immerhin bekommt man jedoch grafisch anständige Arcade-Unterhaltung in der Art von Probotector oder Turrican geboten. Der hübsch in Szene gesetzte Superheld fliegt durch in alle Richtungen scrollende Levels mit abwechslungsreichem Design und nutzt neben der stählernen Faust auch seine zahlreichen Spezialfähigkeiten, um die Bösewichter von Lex Luthor auszuschalten. Das Game soll laut Titus übrigens noch dieses Jahr erscheinen, wir halten euch auf dem Laufenden.

Ken Griffeys erster 8 Bit-Home Run!

Baseball-Fans dürfen Ken Griffey Baseball auf dem Game Boy auf keinen Fall verpassen, auch wenn es nur in den USA erscheint.

Den Titel ´Game Boy-Spiel mit dem längsten Namen´ hat dieses Baseball-Game längst sicher, der komplette Name lautet nämlich Ken Griffey, Jr. Presents Major League Baseball: Game Boy Edition. Außer einem ´großen´ Namen wird allerdings auch grafisch wirklich erstaunliche Ball Game-Unterhaltung mit den Original-Teams und Spielern der Major League und kompletten Statistiken geboten. Ab 25.August soll das Game für Import-Fans schon in den USA erhältlich sein!

N64-Zubehör-Vergleichstest

HAVE MORE

Wer seinen Polygon-Boliden ausschließlich mit leichtgängigen Lenkrädern über die Pisten steuert, flinke Mega-Combos generell per standfestem Arcade-Joystick landet oder mühsam erarbeitete Riesen-Spielstände sowieso nur auf extragroße Memory-Cartridges speichert, wird bestätigen, daß so manches Zubehör den Spielspaß noch weiter steigert. Wir wühlten uns durch das umfangreiche Angebot an N64-Peripherie und stellen die besten Produkte vor! Von Hans Ippisch

LENKRÄDER

Mad Catz-N64 -New Version

Hersteller: .....Gamester/ LMP
Preis: .....DM 159,-
Preisleistung: .....Super
Qualität: .....Super
Sonstiges: Mit Pedalen, Ganghebel, Rumble Pak

Weltpremiere

Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß trudelte direkt aus Japan der erste Lenkrad-Prototyp mit Pedalen und Rumble Pak bei uns ein. Da der Preis im Vergleich zur Vorgängerversion identisch bleibt und es sonst keinen einzigen Mangel zu beanstanden gibt, können wir dieses Lenkrad nur wärmstens emfpehlen. Der Rüttel-Effekt ist ähnlich stark wie beim Rumble Pak von Nintendo, man braucht ebenfalls 2 AA-Batterien. Ab September soll das Lenkrad übrigens überall im Handel erhältlich sein.

SV 380 V3 Racing Wheel

Hersteller: .....InterAct
Preis: .....DM 149,-
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Super
Sonstiges: Mit Pedalen

N-ZONE HIT

Das V3 Racing Wheel von InterAct hat zwar kein Rumble Pak zu bieten, dafür wartet es jedoch mit dem günstigsten Preis und einem höhenverstellbaren Lenkrad auf. Außerdem kann man es als einziges zwischen den Oberschenkeln einklemmen, was eine zuverlässige Steuerung ermöglicht. Im Test mit Multi Racing Championship oder Mario Kart 64 ließen sich absolut keine Mängel feststellen.

Mad Catz-N64 Lenkrad

Hersteller: .....Gamester/ LMP
Preis: .....DM 159,-
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut!
Sonstiges: Mit Pedalen und Ganghebel

Dieses Lenkrad ist genaugenommen nur die Vorgängerversion des ganz links vorgestellten Rumble Pak-Steering Wheels für das Nintendo 64. Die extrem stabile Verarbeitung und eine standfeste Plazierung auf einem Tisch machen das Lenkrad trotz fehlendem Rumble Pak auch jetzt noch sehr empfehlenswert, insbesondere weil man davon ausgehen kann, daß manche Händler diese ältere Version ab Anfang September zum Top-Preis anbieten werden. Für Schnäppchenjäger, für die der Preis zählt, könnte dies genau die richtige Wahl sein.

FUN

LX 4 N64 Lenkrad

N-ZONE HIT

Hersteller:.....Gamester/ LMP
Preis:.....DM 159,-
Preisleistung:.....Gut
Qualität:.....Super
Sonstiges:
Mit Pedalen und Tipschaltung

Was Bauweise, Verarbeitungsqualität und Optik angeht, unterscheidet sich dieses LX4-Lenkrad eigentlich überhaupt nicht von den beiden Mad Catz-Varianten. Der einzige nennenswerte Unterschied ist die gelungene Fingertip-Schaltung, die man bequem mit dem Zeigefinger der rechten Hand erreichen kann. Wenn man auf das Rumble Pak verzichten kann, ist man hier richtig.

VRF1 X-Cellerator

Hersteller:.....Blaze
Preis:.....DM 159,-
Preisleistung:.....Gut
Qualität:.....Sehr gut
Sonstiges: Mit Pedalen, Fingertip-Schaltung, Höhenverstellbar

N-ZONE HIT

Das VRF1 X-Cellerator-Lenkrad gewinnt nicht nur den Preis für das schönste Design, sondern überzeugt auch durch zwei intelligent angebrachte Schaltknöpfe, die bequem über die Zeigefinger erreicht werden können und die stabile Höhenverstellung. Dadurch, daß die Knöpfe allesamt sehr hoch sind, wird auch vermieden, daß man aus Versehen ungewünschte Funktionen aktiviert.

49.95*
1 MB N64 Memory Cards
4 x mehr Speicher als Standard, 7 Farben.
Test Megafun 6.'97: **sehr gut**

USE OR LOSE

Nintendo 64 Memory Card 256 K 6 Farben.
24.95*

VRF1 X-Cellerator Nintendo 64 Lenkrad mit Pedalen
Neu: „Demnächst im Handel"
159.95*

TV OUT RF UNIT MODEL NO.: VM-2652 PAL-B A/V IN
34.95*
RF-Unit N64 Adapter für Antenneneingang

BLAZE
Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, *allkauf*
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

Distribution: speed! GmbH – D • ABC Software – CH/A

Unverbindliche Preisempfehlung.

CONTROLLER PAKS

LX4-1 MB Memory Card

Hersteller: .....Gamester/ LMP
Preis: .....DM 39,95
Preisleistung: .....Super
Qualität: .....Sehr gut
Ausführung: .....1 MByte

Nirgendwo bekommt man 1 MB Speicher für sowenig Geld. Das Umschalten erfolgt problemlos an der Rückseite der Karte. Damit gibt es keine Speicherprobleme mehr! Die Gamester-Karte hat die vierfache Kapazität des Original Controller Paks.

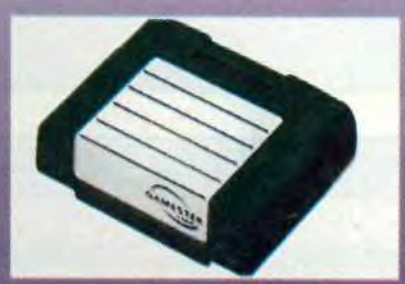
Memory Card 256K

Hersteller: .....Blaze
Preis: .....DM 29,95
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut
Ausführung: .....256 KByte

Wer am billigsten an eine funktionstüchtige Speicher-Cartridge für sein Nintendo 64 kommen will, muß bei der Blaze-Variante zugreifen, die für DM 29,95 die Kapazität der Original-Nintendo-Karte bietet. Wer N-Zone jetzt abonniert, kriegt diese Karte sogar als Prämie!

LX4-256 K Memory Card

Hersteller: .....Gamester/ LMP
Preis: .....DM 34,95
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut
Ausführung: .....256 KByte,



Diese in sechs verschiedenen Farben erhältliche Memory Cartridge von Gamester/ LMP bietet zum ordentlichen Preis von DM 34,95 die normale Speicherkapazität, welche auch Nintendos Karten haben. Damit liegt man zweifellos nicht falsch, wenn auch der Preis etwas hoch ist.

Controller Pak

Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....DM 39,-
Preisleistung: .....Befriedigend
Qualität: .....Super
Ausführung: .....256 KByte

Erwartungsgemäß ist Nintendo nicht der günstigste Anbieter von Controller Paks, allerdings funktionieren nur deren Karten hunderprozentig problemlos. Außerdem lassen sie sich auch immer leicht aus dem Schacht nehmen, was bei anderen nicht garantiert ist.

Memory Card 1MB

Hersteller: .....Blaze
Preis: .....DM 49,95
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut
Ausführung: .....7 verschiedene .....Farben

Blaze ist zwar der günstigste Anbieter, wenn es um 256 KByte-Karten geht, mit ihrer Megabyte-Ausführung liegen sie jedoch 'lediglich' im Mittelfeld. Immerhin erfolgt die Auswahl der Speicherbänke problemlos per leichtgängigem Schalter an der Rückseite.

SV 375 Memory Card Plus

Hersteller: .....InterAct
Preis: .....DM 59,95
Preisleistung: .....Befriedigend
Qualität: .....Sehr gut
Ausführung: .....1 MByte

Wenn es um Joypads und Lenkräder geht, ist InterAct sehr zu emfpehlen. In Sachen Memory Cards bieten sie zwar auch eine hervorragende Qualität, allerdings ist ihre 1 MB-Karte mit DM 59,95 etwas zu teuer ausgefallen. Dafür ist sie qualitativ sehr gut.

Memory Card Plus

Hersteller: .....Dataflash
Preis: DM69,90
Preisleistung: .....ausreichend
Qualität: .....Super
Ausführung: 1MByte, Leuchtdioden

Zu NES- und Super Nintendo-Zeiten war Dataflash nahezu ein Synonym für intelligentes, preiswertes und qualitativ hochwertiges Zubehör aller Art. In den letzten Jahren bekam der holländische Hersteller jedoch mehr als genügend Konkurrenz, was nicht ohne Auswirkungen blieb. Der Preis dieser 1 MB-Karte erscheint zwar auf den ersten Blick etwas teuer, allerdings zeigt nur die Variante von Dataflash die angewählte Speicherbank mit einer Leuchtdiode an, während man es bei den restlichen nur an der Schalterstellung ablesen kann. Wer auf ausgefallene Peripherie steht, darf zugreifen. Besonders schick ist das Design.

Mega Memory Cartridge

Hersteller: .....Dataflash
Preis: .....DM 99,-
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Gut-
Ausführung: .....6 MByte

Wer selbst mit der vierfachen Kapazität nicht ausreichend bedient ist, hat nur eine Alternative: die Mega Memory Cartridge! Sie bietet sage und schreibe die 24-fache Kapazität, was allerdings nicht unbedingt bei jedermann auf Begeisterung stößt! Bedenkt man, daß bis zu 80 oder 90 verschiedene Spiele auf der Karte verewigt werden können, dann kann man sich wohl lebhaft vorstellen, wie die Suche nach einem ganz bestimmten Spielstand ablaufen wird, Wer damit zurecht kommt und ein Büchlein führt, wird damit wohl keine Probleme haben. Das Design ist auch hier besonders gelungen.

INFO

Neu bei N-Zone!

Als kleinen Service werden wir ab sofort zu großen Vergleichtests eine komprimierte Übersicht der Testergebnisse auf der einer Sammelkarte veröffentlichen. Sie läßt sich leicht ausschneiden und mit zum Einkaufen nehmen. Diese Einkaufsführer-Karte findet ihr wie gewohnt auf den letzten beiden Umschlagseite.

Die Einkaufsführer-Sammelkarte soll euch beim Shoppen behilflich sein.

ARCADE & FLIGHT STICKS

SV 366 Flight Force Pro

Hersteller:.....InterAct
Preis:.....DM 149,-
Preisleistung:.....Befriedigend
Qualität:.....Gut
Sonstiges:
2 separate Geräte

Daß dieser Joystick mit insgesamt über zwanzig verschiedenen Knöpfen und Schaltern für realitätsnahe Flugsimulationen am PC gebaut wurde, läßt sich kaum übersehen. Auf dem N64 gibt es leider noch kein Spiel, das die Funktionen auch nur annähernd ausnutzt. Wer bei Pilotwings 64 allerdings das richtige Feeling haben will, darf über die kostspielige Anschaffung nachdenken.

SV 364 Arcade Shark

Hersteller:.....InterAct
Preis:.....DM 99,95 Standversion
Preisleistung:.....Gut
Qualität:.....Super
Sonstiges:
Standversion, sehr stabil

Das über 30 Zentimeter breite Arcade Shark-Joypad erinnert in seiner Bauweise an die Joysticks aus den Spielhallen. Dank der Standbauweise kann man so seine komplexen Special-Moves in die Knöpfe hämmern, ohne daß man das Pad halten muß. Der kleine Zusatz-Knüppel läßt sich übrigens sowohl am Analog- als auch am Digitalstick festschrauben.

N64-Dual Fight & Flight Stick

Hersteller:.....Gamester/ LMP
Preis:.....DM 129,-
Preisleistung:.....Gut
Qualität:.....Super
Sonstiges:
2 Digitalsticks

Dieser Kontroller ist eine Kombination aus einem für Beat'em Ups geeigneten Stand-Arcade Stick und einem Flight-Controller. Dank des kleinen zusätzlichen Digital-C-Sticks auf dem ergonomisch geformten Analog-Stick kann man so beispielsweise in Pilotwings 64 mit dem großen Knüppel die Flugrichtung vorgeben und mit dem kleinen Stick die Blickrichtung bestimmen.

INFO

Bezugsquellen

Alle Produkte sind im gutsortierten Fachhandel erhältlich. Wer sie wider Erwarten nicht vorfindet, teile seinem Fachhändler bitte die entsprechende Bezugsquelle mit:

Blaze-Produkte:
Speed GmbH, Breuerhofstr. 48a, 47807 Krefeld vertrieben.

Gamester/LMP, Mad Catz und LX4:
Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg.

InterAct:
Firma InterAct by Jöllenbeck, Kreuzberg 2, 27404 Wertzen,
Tel.: *04287-1251-0*

Datel-Produkte:
Dataflash GmbH,
Tel.: *02822-68545*

INFO

Stand 1. August'97

Bei sämtlichen Preisangaben handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen der Hersteller. Die tatsächlichen Straßenpreise können somit abweichen. Technische Ausführung und Leistungsmerkmale entsprechen dem Stand vom 1. August'97. Kurzfristige Änderungen sind möglich.

Cyber Space 64 BIT

SV 300 SUPER PAD 64 PLUS ▶

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktionstasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 375 MEMORY CARD PLUS ▶

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

◀ SV 364 ARCADE SHARK

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

▲ SV 370 SOUND SERIES

Mit dieser Sound Series mit 40 Watt PMPO, Lautstärkeregler und Bass Boost System werden Sie 3-D nicht nur sehen sondern auch hören! Flexibler Klanggenuß durch wahlweise Batterie- oder Netztbetrieb (Spezial-Netzteil inklusive)
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

INTERACT
GAME PRODUCTS

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D · 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

CONTROLLER

Control Pad

Hersteller: .....Nintendo
Preis:.....DM 59,-
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Super
Sonstiges:
6 verschiedene Farben

N-ZONE HIT

Daß man mit den Original-Nintendo-Produkten immer am besten fährt, wenn es um Kompatibilität, Gewährleistung und Qualität geht, dürfte klar sein. So verwundert es kaum, daß das in sechs verschiedenen Farben erhältliche Pad mit Abstand am besten in der Hand liegt, was nicht zuletzt am patentierten Dreizack-Griff liegt.

LX 4 Joypad

Hersteller:.....Gamester/ LMP
Preis: .....DM 39,95
Preisleistung: .....Super
Qualität: .....Sehr gut
Sonstiges:
Mit Turbo, Zeitlupe u. Dauerfeuer.

N-ZONE HIT

Sowohl farblich als auch in Sachen Verarbeitungsqualität ist das LX 4-Joypad dem Original-Controller von Nintendo 64 erstaunlich ähnlich. Die Dreizackform ist immerhin noch leicht angedeutet. Was etwas stört, ist der geringe Zwischenraum zwischen der Z-Taste und dem Controller Pak-Schacht, ansonsten kann man das Pad bedenkenlos empfehlen.

SV 300 Super Pad 64 Plus

Hersteller:.....InterAct
Preis: .....DM 59,95
Preisleistung:.....Sehr gut
Qualität: .....Gut
Sonstiges:
Mit Dauerfeuer und Zeitlupe

Die mit schwarzem Gehäuse versehene Luxus-Ausgabe des InterAct-Controller überzeugt durch eine sehr gute Verarbeitung und exakte Mikroschalter. Das Pad liegt auch sehr gut in der Hand, sofern man nicht Turok zockt, bei dem man sowohl das graue Steuerkreuz als auch den Analogstick gleichzeitig benötigt. Erst mit Übung findet man eine praktische Position.

SV 303 Super Pad 64

Hersteller:.....InterAct
Preis: .....DM 49,95
Preisleistung:.....Sehr gut
Qualität: .....Gut
Sonstiges: —

Auch die einfachste Ausführung von InterAct überzeugt. Das Pad liegt ebenfalls sehr gut in der Hand, sofern man nicht ein Spiel wie Turok zockt, bei dem man sowohl das graue Steuerkreuz als auch den Analogstick gleichzeitig benötigt. Mit Übung findet man jedoch eine praktische Position für beide Hände an einem Griff, an den R-Button kommt man dann jedoch nur noch schlecht heran.

JETZT N-ZONE AB

Dein Dankeschön: eine 256 K-Memory Card

Du willst deine Mario Kart 64-Rekord-Zeiten speichern oder die selbstgeschaffenen International Superstar Soccer 64-Teams deinen Freunden zeigen? Mit der 256 KByte-Memory Card von Blaze ist das kein Problem! Stecke die Memory Card einfach in die Rückseite des Controllers ein, und schon kannst Du deine Werke dauerhaft sichern! Die Memory Card 256 wird übrigens in einer von sechs verschiedenen Überraschungsfarben geliefert!

Anm.: Die Memory Card ist kein von Nintendo offiziell lizensiertes Produkt. Die offiziellen Nintendo-Produkte dieses Typs sind unter dem Namen Controller Pak erhältlich.

SV 304 Fun Pad 64

Hersteller: .....InterAct
Preis: .....DM 59,95
Preisleistung: .....Sehr gut
Qualität: .....Gut
Sonstiges: Mit transparentem Gehäuse, Dauerfeuer und Zeitlupe

(Auch bekannt als SV 304 Mako Pad) Diese mit Transparenz-Gehäuse, Dauerfeuer und Zeitlupe versehene Ausgabe gefällt durch eine sehr gute Verarbeitung. Das Pad liegt sehr gut in der Hand, sofern man nicht ein Spiel zockt, bei dem man sowohl das graue Steuerkreuz als auch den Analogstick gleichzeitig benötigt. Mit etwas Übung findet man jedoch eine praktische Position

SV 362 3D Shark Pad Pro

Hersteller: .....**InterAct**
Preis: .....**DM 69,95**
Preisleistung: .....**Gut**
Qualität: .....**Super**
Sonstiges:
Dauerfeuer und Zeitlupe

N-ZONE HIT

Dieses in seiner Optik an einen Hammerhai erinnernde Joypad sticht dank seines transparenten Gehäuses und dem gut konstruierten Griff als besonders empfehlenswert hervor. Zum einen eignet sich der Controller für alle Spiele von Turok bis Pilotwings 64, zum anderen kommt die Handlichkeit ziemlich nahe an die Original-Pads von Nintendo heran.

SONSTIGES ZUBEHÖR

Artikelname: ....LX4 RF Unit N64
Hersteller: .....Gamester
Unverb. Preisempfehlung:...DM 39,95
Typ: .....Antennenkabel
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut

Artikelname: .Control Pad Extention
Hersteller: .....Gamester
Unverb. Preisempfehlung:...DM 19,95
Typ:.....Pad-Verlängerung
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut

Artikelname:.....RF-Unit N64
Hersteller: .....Gamester
Unverb. Preisempfehlung:...DM 34,95

Geplantes Zubehör

Artikelname: .....Ultra Racer 64
Hersteller:.....InterAct
Unverb. Preisempfehlung:...DM 79,95
Typ: .....Minilenkrad
Veröffentlichung .....Herbst

Typ: .....Antennenkabel
Preisleistung:.....Sehr gut
Qualität: .....Sehr gut

Artikelname: .....XTender
Hersteller:.....Blaze
Unverb. Preisempfehlung:...DM 24,95
Typ: .....Pad Verlängerung
Preisleistung: .....Gut
Qualität: .....Sehr gut

Artikelname:.....Game Killer
Hersteller: .....Dataflash
Unverb. Preisempfehlung:...DM 89,90
Typ: .....Schummelmodul
Preisleistung: .....Mangelhaft
Qualität: .....Befriedigend

Artikelname: .....Vortex 64
Hersteller:.....InterAct
Unverb. Preisempfehlung: ...DM 119,-
Typ:.....Kombi-Lenkrad
Veröffentlichung .....Herbst

N-ZONE - das Magazin für alle Nintendo-Systeme - im Abo:

• N-ZONE prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig • 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe • Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe • Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag • Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhaltet Ihr zurück. • Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **JA, ich möchte das N-ZONE Abo** für nur 43,- DM jährlich; (Ausland: 67,- DM jährlich)
Als Dankeschön erhalte ich kostenlos eine 256 K-Memory Card von Blaze (Art.-Nr: 1132)

Die Prämie darf ich behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

*Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2.Unterschrift
(bestätigt Widerrufsbelehrung)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
❒ Gegen Rechnung
❒ Bequem per Bankeinzug (nicht im Ausland möglich)

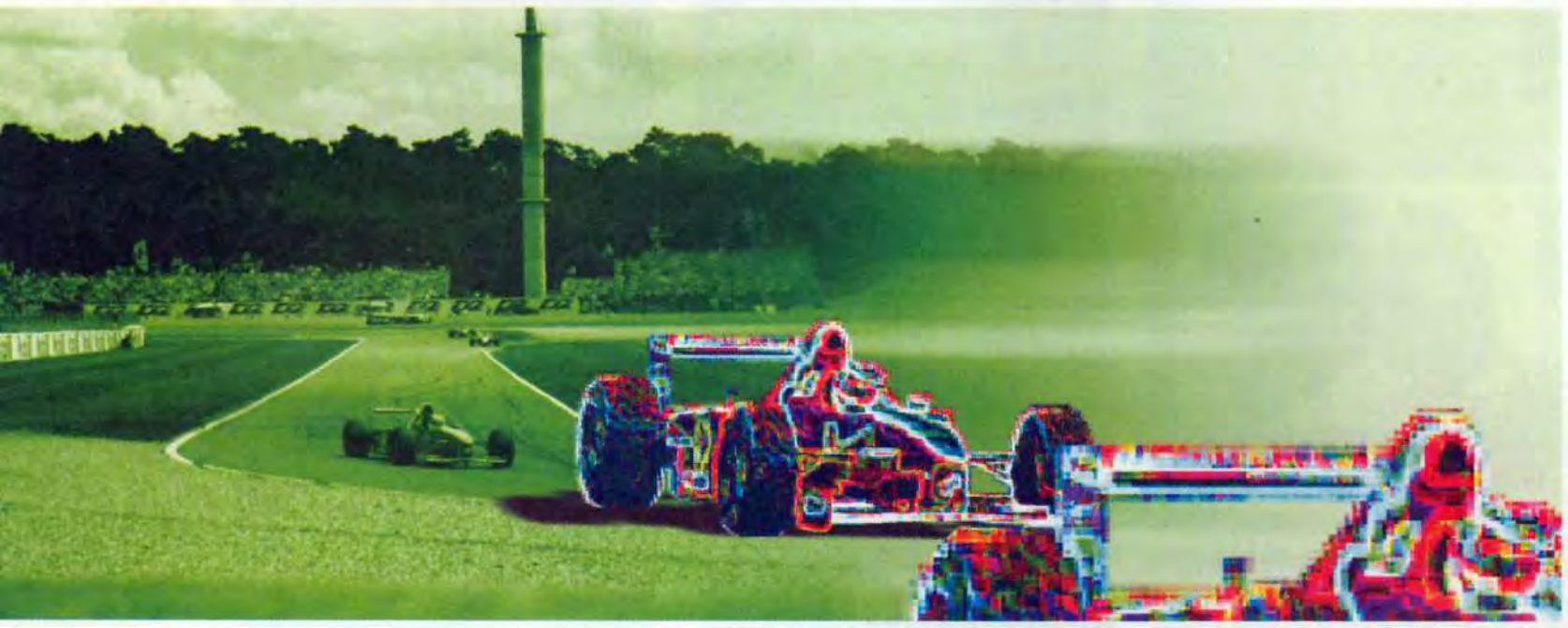
Konto-Nr.
| | | | | | | | | | |

BLZ
| | | | | | | | |

1010

Rennspiel, 1 Spieler, Ubi Soft

F1 POLE POSIT



Eine besondere Ehre ließ uns Ubi Soft anläßlich ihres im Oktober zur Veröffentlichung anstehenden Nintendo 64-Formel 1-Rennspiels zuteil werden. Als einziges Spielemagazin Deutschlands durften wir während des Großen Preises von Deutschland in Hockenheim drei Tage lang mit einer VIP-Paddock Club-Karte exklusive Formel 1-Luft schnuppern....

Von Hans Ippisch

Die Atmosphäre bei einem Formel 1-Rennen ist wirklich unvergleichlich. Schon wenn man ´nur´ während des Rennens auf der Tribüne Platz nimmt, üben die über 700 PS starken Boliden mit ihren Superstars eine ungeheuerliche Faszination aus. Sollte man gar das Glück haben, mit einer Paddock Club-Karte und einem zusätzlichen Pit-Ausweis alle freien Trainingsessions, das Qualifying, das Warm Up, die Fahrer-Präsentation, das Rennen und das Treiben im Fahrerlager aus nächster Nähe mitverfolgen zu dürfen, dann wird selbst aus dem größten Rennsport-Muffel ein Formel 1-Fanatiker. Daß einem im Paddock-VIP-Bereich dabei neben den ganzen Formel 1-Stars ständig Prominente, wie Boris Becker, Franziska van Almsick, Jens Weißflog, Niki Lauda, Jochen Mass, Magdalena Breszka, Carlo Tränhardt, Marcel Reif, Helmut Thoma oder Bernie Ecclestone über den Weg laufen, nimmt man meist schon am zweiten Tag gelassen hin und verfolgt nahezu unbeeindruckt den Kampf um die hundertstel Sekunden, den Gerhard Berger nach erstaunlichen 60 Tagen Pause im Benetton Renault sowohl im Qualifying als auch im Rennen für sich entschied. Daß wir als Gast von Renault-Partner Ubi Soft Zutritt zur Benetton-Box hatten, war daher umso erfreulicher, nicht zuletzt auch deswegen, weil Michael Schumachers Ferrari-Team direkt daneben beheimatet war. Natürlich wollen wir euch hier jedoch nicht nur vom luxuriösen Paddock-Leben berichten, sondern versorgen euch auch mit den neuesten Daten zum offiziellen Nintendo 64-Formel 1-Spiel, das mit Ubi Softs F1 Racing Simulation für den PC nur die Thematik gemein hat.

Human Grand Prix Remix?

Wie bereits mehrmals berichtet, basiert F1 Pole Position 64 auf dem japanischen Rennspiel Human Grand Prix, das in Europa allerdings ebenso wie damals der SNES-Vorgänger in einer deutlich überarbeiteten Version auf den Markt kommen wird. Ubi Soft klopfte dabei erfreulicherweise nicht nur große Sprüche, wie es andere Firmen in so einem Fall häufig machen, sondern unterzog tatsächlich das ganze Spiel einer General-Überholung. Der wichtigste Punkt betrifft natürlich die Team- und Streckenzusammensetzungen, die in Human Grand Prix mangels teurer Lizenz lediglich an die Original-Vorbilder angelehnt waren, womit aus Michael Schumacher und Shell kurzerhand S.Mihumacher und 5hall

Es handelt sich hier zwar um einen Jordan, aufgrund der 96´er-Lizenz befindet sich noch nicht Ralf Schumacher im Fahrzeug.

Achtung! Beim Start kann man gleich ein paar Plätze verlieren, wenn man nicht aufpaßt oder zu viel Gas gibt.

ION 64

wurden. Diese Pein hat nun ein Ende, denn in F1 Pole Position erleben wir nicht nur die 16 Original-Strecken, sondern auch die 22 Originalfahrzeuge und 30 aktuellen Formel 1-Fahrer. Daß es sich hierbei nur um eine 96´er-Lizenz handelt (womit Ralf Schumacher noch nicht im Feld vertreten ist), läßt sich dabei wohl verschmerzen, denn Michael Schumacher dreht immerhin schon im Ferrari seine Runden.

Die Spielmodi

Es wird in F1 Pole Position 64 vorraussichtlich drei verschiedene Spielvarianten geben, wobei neben dem Einzelrennen und dem Time Attack-Mode auf frei wählbaren Strecken der Weltmeisterschaftsmodus die wohl wichtigste Rolle spielt. Hier darf man nicht nur in originalgetreuer Reihenfolge die 16 Rennen um die Weltmeisterschaftspunkte bestreiten, sondern vorher auch an acht verschiedenen Positionen die Wagen einstellen, im Free Run die Piste kennenlernen und im Qualifying eine gute Startposition herausfahren. Natürlich darf man auch ohne große Vorbereitung direkt in das Rennen gehen, dann startet man allerdings an letzter Stelle, was die Siegeschancen durchaus verringert. Daß man nach jedem Rennen einen Spielstand abspeichern darf, Boxenstopps und verschiedene Witterungs-

Selbst wenn man die Wägen aus der Nähe betrachtet, lassen sich keine grafischen Schwächen ausmachen.

Hier bekämpfen sich gerade ein Benetton Renault und ein Ferrari.

Wie es sich für ein echtes Formel 1-Spiel gehört, darf man auch einen Boxenstop vornehmen und beispielsweise Reifen wechseln.

In dieser Perspektive fühlt man sich wie die Stoßstange.

Das Spiel wird spätestens Oktober in Deutschland erscheinen.

Der Grafikaufbau wurde von den Ubi Soft-Programmierern nahezu perfektioniert. Es gibt auch keinen störenden Nebel-Effekt.

Schade! Als einziger Makel lassen sich in F1 Pole Position wie in MRC die eckigen Kurven ausmachen.

Auf einer langen Geraden kann man den Windschatten des Vordermannes gut zum Überholen nutzen.

bedingungen wie Regen, Nebel und Sonnenschein möglich sind, ist nicht nur Beweis genug für die sorgfältige Arbeit der Entwickler, sondern garantiert auch eine entsprechende Langzeitmotivation. Die Voraussetzungen stimmen bis hierhin also, nun begeben wir uns schließlich auf die Piste und überprüfen, ob das etwas hakelige Gameplay und der zum Teil deutlich zu späte Grafikaufbau beseitigt wurden. Sieht man davon ab, daß die Pisten ähnlich wie in MRC nicht aus richtig runden, sondern eckigen Polygon-Kurven bestehen, kann man den Entwicklern nur ein Kompliment machen. Es lassen sich nicht nur keine plötzlich auftauchenden Grafikelemente mehr ausmachen, sondern man stellt fest, daß die Optik dank ein paar schicker Effekte einen deutlich edleren Eindruck macht. Selbst das Gameplay wirkt runder, was sich massiv auf den Spielspaß auswirkt.
Neben den echten Motorengeräuschen, die bei einem Formel 1-Rennen gesampelt wurden, gibt es auch noch zumindest englischsprachigen Boxenfunk, der auf besondere Situationen wie schnellste Runden oder Unfälle hinweist.

Start frei ab Oktober!

Spätestens im Oktober soll das 64 MBit-Modul nun zum Preis von circa DM 169,- erscheinen, wofür echte Rennspiel-Fans nun schon zu sparen beginnen sollten. Ein ausführlicher Test folgt möglicherweise schon in der nächsten Ausgabe!

Hans Ippisch

N-Zone-Redakteur Hans Ippisch durfte sich beim Großen Preis von Deutschland in Hockenheim während des Qualifyings mit schicken Ohrstöpseln direkt in die Benetton Renault-Box begeben. Im Wagen rechts hinter ihm beobachtete Jean Alesi gerade die Zeiten der Konkurrenz, die Kollege Gerhard Berger anführte.

Ubi Soft machte es möglich! Mit der Paddock Club-Karte kamen wir sogar ins Fahrerlager und lauschten dem Interview, das RTL-Reporter Kai Ebel gerade mit Michael Schumacher führte.

Selbst wenn man die Piste nur mit einem Rad verläßt, kann man ins Schleudern kommen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....F1 Pole Position 64
Genre:.....Rennspiel
Spieler:.....1
Levels: .....16 Strecken
Hersteller:.....Ubi Soft
Preis:.....169.-
Release:.....Oktober
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Originalgetreue Strecken und Fahrer, eine hervorragende 3D-Grafik, verbesserte Spielbarkeit und arcadeähnliches Gameplay garantieren einen Bestseller für Ubi Soft. Der Release ist bereits für Oktober geplant.

Verschiedene sich während des Rennens verändernde Witterungsbedingungen, wie Regen oder Nebel garantieren Spannung.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Kemco

TOP GEAR RALLY

Ursprünglich räumte man Kemco wenig Chancen ein, auf dem hart umkämpften Rennspielmarkt einen Platz in der ersten Reihe zu bekommen. Man täuschte sich wohl...

Die jüngst vorgestellte Version des von den amerikanischen Boss Game Studios entwickelten Rennspiels überzeugte nämlich nicht nur mit unglaublich flüssiger 3D-Grafik und perfekt dargestellten Wägen, sondern auch mit hervorragendem Gameplay und dem kompletten Fehlen der befürchteten N64-Nebelwand, sofern man nicht gerade durch die Nacht oder eben Nebel düsen muß. Der direkte Konkurrent MRC hat dadurch optisch wirklich das Nachsehen, denn durch die sauber dargestellten Landschaften und die eindrucksvolleren Streckendesigns macht Top Gear Rally einfach einen wesentlich eleganteren Eindruck. Darüberhinaus garantieren die sechs Strecken auch längerfristigen Spielspaß, was nicht zuletzt an den imposant realisierten, sich ständig ändernden Wetterbedingungen liegt. Das einzige, was noch zur kompletten Glückseligkeit fehlte, war der 2-Spieler-Modus, der noch nicht integriert war. *(hl)*

Effektvoll! Der Regen prasselt nieder und die Autos düsen mit eingeschalteten Scheinwerfern durch die Dunkelheit.

Ohne Fesselballon scheint wohl kein Ralleyspiel auskommen zu können.

Der Nebeleffekt ist in Top Gear Rally erfreulicherweise fast gar nicht vorhanden.

Insgesamt gibt es sechs Strecken, die auch abseits der Pisten liebevoll designt wurden.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Top Gear Rally
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:.....6 Strecken
Hersteller: .....Kemco
Preis:.....tba.
Release (USA):.....5.9.97
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Spielerisch und grafisch scheint Top Gear Rally das derzeit beste N64-Autorennen werden zu können.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

SAN FRANCISCO RUSH

In der Spielhalle hat sich das Stock Car-Rennen aufgrund der 8-Player-Varianten bereits durchgesetzt. Wie sind die Chancen für die abgespeckte N64-Variante?

Durfte man im inoffiziellen Vorgänger Cruis´n USA noch durch ganz Amerika düsen, so machte man diesmal mit San Francisco eine der landschaftlich schönsten Gegenden der USA zum Rennszenario. "Die Straßen von San Francisco" erlangten allerdings nicht nur durch die gleichnamige Fernsehserie Berühmtheit, sondern überraschten Besucher auch mit ihren gnadenlos steilen und schnurgeraden Anstiegen und den sich daraus ergebenden Kuppen, die richtig befahren, in diesem Spiel nichts anderes als tolle Sprungschanzen darstellen. Ebenso bemerkenswert sind die zahlreichen Abkürzungsmöglichkeiten, die dem grünen Rasen heftige Reifenspuren bescheren. Die gezeigte N64-Version hat zwar eine deutlich grobere Grafik als der Automat zu bieten, immerhin sollte das Streckentrio des Automaten um vier Stück aufgestockt und das vibrierende Rumble Pak unterstützt werden. Wir liefern einen auführlichen Bericht nach, sobald die neueste spielbare Version eintrifft. *(hl)*

Wie im Kuppen-reichen San Francisco zu erwarten, darf man auch rasante Sprünge hinlegen.

Die Designer von San Francisco Rush orientierten sich unverkennbar an Segas Automatenhit Daytona USA.

Die zahlreichen Abkürzungen heben den Titel aus der Masse der Rennspiele heraus.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....San Francisco Rush
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:.....3 (+4)
Hersteller:.....Midway
Preis: .....ca. DM 160,-
Release (USA):.....11.11.97
Einschätzung:.....O.k.

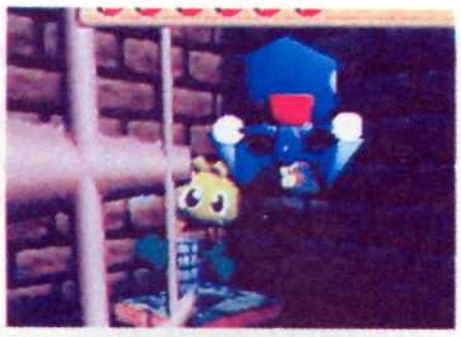
Beurteilung: Die Nintendo 64-Umsetzung ist leider nicht so gut gelungen wie der Automat, was den ansonsten guten Gesamteindruck schmälert.

Jump & Run, 1 Spieler, Nippon System

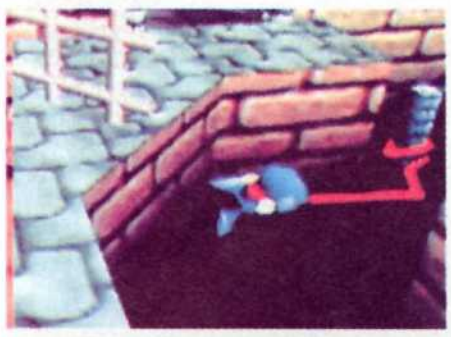
CHAMELEON TWIST

Sahen die ersten Render-Studien zu Nippon Sytems N64-Debüt noch recht karg aus, so versetzt die kürzlich vorgestellte Alpha-Version die Fachpresse in Entzücken.

Nicht nur, daß das niedliche Chamäleon aufgrund seines knuffigen Designs echte Starqualitäten hat, nein, auch dessen Fähigkeiten lassen so manchen Jump & Run-Star alt aussehen. Neben den gewöhnlichen Sprung-Talenten beherrscht das häufig seine Farbe wechselnde Tierchen einige Zungentricks, was ja nicht überrascht, da die reellen Vorbilder ja bekanntermaßen mit ihrer schnell ausrollbaren Zunge auf Fliegenfang gehen. So kann es sich über scheinbar unüberbrückbare Abgründe mit Hilfe seiner Zunge hinwegschwingen oder die Gegner kurzerhand aus der Distanz angreifen. Eine gewisse Ähnlichkeit zum Klassiker Bionic Commando oder Batmans Extrawaffe ist dabei natürlich nicht von der Hand zu weisen, ebensowenig läßt sich abstreiten, daß der Rest des Spieles starke Anleihen bei Super Mario 64 macht, allerdings in anständiger Qualität. In Japan soll das Spiel schon im November erscheinen, ein europäischer Vertrieb steht zur Zeit leider noch nicht fest. *(hl)*



Chameleon Twist sieht in der neuesten Version schon ganz hervorragend aus.



Das Chamäleon schwingt sich mit seiner Zunge durch die Lüfte wie einst Tarzan an der Liane.

Es ist unverkennbar, daß sich auch diese Designer an Super Mario 64 orientiert haben.

Diese flott kriechende Riesenraupe ist einer der zahlreichen Endgegner.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Chameleon Twist
Genre:.....Jump & Run
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Nippon System
Preis: .....ca. DM 169,-
Release (J):.....November
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Mit schicker Grafik und flink ausfahrbarer Chamäleon-Zunge könnte Chameleon Twist durchaus zum Hitspiel werden.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
CONTROL PAD - GRAU 54,-
CONTROL PAD - GRÜN, GELB, ROT, SCHWARZ, BLAU 54,-
LENKRAD MAD CATZ NEW VERS. INCL. RUMBLE-FUNKTION .149,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL .69,-
GAME BUSTER 99,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 5 MEG 79,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
BLAST CORPS 119,-
F1-POLE POSITION 144,-
HEXEN 64 (SEPT) 144,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) (SEPT) ...139,- MIT RUMBLE PAK
MADDEN 64 144,-
MARIO KART 64 89,-
MULTI RACING CHAMP. (SEPT) 139,-
NBA HANG TIME (SEPT) 129,-
PILOTWINGS 64 109,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ..24,80
WAVERACE 64 99,-
WAR GODS 144,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (SEPT) ...129,-
LUCKY LUKE 119,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER 109,-
NBA HANGTIME 139,-
NHL 97 109,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT ..119,-
SCHLÜMPFE - CLASSICS (SEPT) 74,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS 64,-
SUPER STAR WARS 59,-
SUPER STREET FIGHTER 2 CLASSICS ..74,-
SUPER RETURN OF THE JEDI 89,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER109,-
TETRIS 2 99,-
TIM DER SONNENTEMPEL 114,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST 99,-

Angebote des Monats
FIFA SOCCER 64 79,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 119,-

Lylat Wars (Starfox 64) 139,-

Super Nintendo

ASTERIX UND OBELIX - CLASSICS 74,-
CASPER 109,-
DONKEY KONG COUNTRY - CLASSICS 74,-
DSCHUNGELBUCH 74,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL. 129,-
KIRBY'S DREAM COURSE 74,-
KIRBY'S GHOST TRAP 74,-
LOST VIKINGS 2 69,-

Game Boy

TOPANGEBOT
GB POCKET MIT MEGA MAN 129,-
GAME BOY POCKET SILBER 109,-
NETZTEIL GAME BOY POCKET 39,-
GAME BOY POCKET COL. ED. (SEPT) .109,-
LINKKABEL GAME BOY POCKET 19,-
BATMAN 2 39,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 59,-
BOMB JACK 39,-

DONKEY KONG LAND 44,-
DSCHUNGELBUCH 44,-
GLÖCKNER VON NOTRE DAME (SEPT) 69,-
GREMLINS 2 39,-
LUCKY LUKE 64,-
MEGA MAN 4 39,-
STAR WARS 44,-
SUNSOFT GRAND PRIX 39,-
TIM - DER SONNENTEMPEL 69,-
ZELDA IV 44,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Blast Corps 119,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

0931/571601 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

VERSAND PER NACHNAHME 6,90 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

Beat'em Up, 1-2 Spieler, Banpresto

SUPER ROBOT SPIRITS

Die Vorliebe der Japaner für mächtige Monster, wie Godzilla oder futuristische Riesenroboter ist bekannt. Letztere Leidenschaft kommt bei Banprestos N64-Premiere zum Tragen...

Eine gewisse Langeweile ist der Beat'em Up-Szene nicht abzusprechen. Ständig prügeln sich mit Superkräften ausgestattete Muskelprotze die Energie aus dem Balken und nur selten sorgen Perlen, wie das putzige Sumo-Wrestling-Spiel 64 Oouzumo oder der vorliegende Titel für Abwechslung. Im ersten Nintendo 64-Spiel vom japanischen Unterhaltungsmagnaten Banpresto dürfen endlich auch einmal von Menschenhand bediente Mega-Roboter einen rein sportlichen Schlagabtausch ohne Gewalt und Blut abhalten. Die lediglich mit Gourad-Shading in Szene gesetzten Blechbüchsen beherrschen natürlich eine Reihe spektakulärer Special-Moves, die sie flüssig animiert zum Besten geben. Dank Polygon-Grafik kann man das Geschehen im Replay aus unterschiedlichen Perspektiven bewundern, wobei die Hintergründe bislang aus seitlich scrollenden 2D-Bildern bestanden. In Japan sollen die zehn Kampfroboter spätestens im Dezember loslegen. *(hl)*

Im Replay bekommt man das Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt.

Hoffentlich sind Roboter aus rostfreiem Blech, denn sonst ist der Kampf in den Fluten weniger empfehlenswert.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Super Robot Spirits
Genre: .....Beat 'em Up
Spieler: 1-2
Levels: .....10 Roboter
Hersteller: .....Banpresto
Preis: .....tba.
Release (J): .....Dezember
Einschätzung: .....GUT

Beurteilung: BattleMech-Freaks dürfen sich auf eine kernige Keilerei mit hervorragend animierten Blechbüchsen freuen.

Beat'em Up, 1-2 Spieler, Interplay

CLAYFIGHTER 63 1/3

Mit gehöriger Verspätung nähern sich die populären Jux-Charaktere von Interplay nun endlich der Veröffentlichung. Wir testeten die jüngste Version an!

Die Clayfighter bewiesen bereits in zwei 16 Bit-Spielen, daß sie zu den originellsten Vertretern der Beat'em Up-Branche zählen, auch wenn sie spielerisch bislang noch nie am Thron von Street Fighter 2 & Co. rütteln konnten. Um hier endlich Abhilfe schaffen zu können, treten die aus Knetmasse geformten und anschließend digitalisierten Kämpfer nun sogar zu zwölft an, wobei der Sieger ihres Wettstreits am Ende gegen Erzbösewicht Dr. Kiln seine Fäuste schwingen lassen darf. Die große Besonderheit von Clayfighter 63 1/3 sind die wirklich sehenswerten 3D-Hintergründe feinster Machart, die man mit den L- oder R-tasten jederzeit rotieren lassen kann, wobei die noch etwas ruckelig animierten Kämpferpritesweiterhin nur zweidimensional sind. Ein weiteres Schmankerl sind neben den Kurzauftritten von Earthworm Jim und Boogerman die astreinen Spracheffekte, welche die Kämpfe passend untermalen. *(hl)*

Der Karate-Kämpfer Kung Pow erinnert mit seinen Moves und der witzigen Sprachausgabe an Bruce Lee & Co.

Die glitschige Blob kann sich in allerlei verschiedene Formen verwandeln.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Clayfighter 63 1/3
Genre: .....Beat 'em Up
Spieler: 1-2
Levels: .....16 Strecken
Hersteller: .....Acclaim
Preis: .....ca. DM 159,-
Release: .....Oktober
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Die kultigen Knetmasse-Kämpfer machen mit äußerst schicken 3D-Hintergründen und witzigen Specialmoves eine ausgesprochen gute Figur.

Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

HYBRID HEAVEN

Eines der bislang geheimnisvollsten Konami-Projekte wurde auf der E3 erstmals per Video vorgestellt. Wir verraten euch, was sich hinter Hybrid Heaven wirklich versteckt.

Sollte man in Besitz entsprechender Waffen sein, kann man die Widersacher auch aus der Distanz bekämpfen.

Wirft man einen Blick auf die Konami-Produktpalette für das N64, stellt man unweigerlich fest, daß die japanische Spieleschmiede zum wichtigsten Third Party-Hersteller (sprich Fremdhersteller) von Nintendo-Spielen geworden ist. Neben Nagano Winter Olympics, Dracula 3D und G.A.S.P. scheint insbesondere Hybrid Heaven neue Maßstäbe setzen zu können. In diesem Spiel wird man in bester Tomb Raider-Manier durch düstere Levels marschieren, Waffen suchen, Schalter umlegen und dabei auf reihenweise imposante Gegner treffen, die man entweder in Beat'em Up-Stil niederprügelt oder aus der Ferne bekämpft. Da man seine Figur ähnlich wie in Mario aus der Sicht einer dritten Person sieht, steht auch Plattformspiel-ähnlichen Sprung- und Hangeleinlagen nichts im Weg. Die exzellenten Grafiken machen Lust auf mehr! Übrigens, mit dem Beat'em Up Battledancers alias G.A.S.P. hat dieses Spiel absolut nichts zu tun. *(hl)*

Manchmal kann man kann sich nur an einem Balken weiterhangeln.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Hybrid Heaven
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Konami
Preis:.....tba.
Release:.....1998
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Konami könnte mit Hybrid Heaven die nahezu perfekte Symbiose aus Beat'em Up und Action-Adventure gelingen, die selbst Tomb Raider in den Schatten stellt.

Order Hotline : 02352/530034
Besuchen Sie unsere Website
http://Members.aol.com/fusionweb
Fusion
Öffnungszeiten Mo - Fr : 10.30 - 18.30
Order Hotline : 06222/53285
24 Std Bestell Fax : 06222/59601
Versand per NN: 9,90 DM

Nintendo 64

Nintendo 64 (US) 220Volt ..	410,90 DM
Nintendo Vibration Pak	59,90 DM
Game Adaptor (Starfox).....	49,90 DM
Nintendo 64 Adaptor V1.3..	29,90 DM
Memory Card N64	29,90 DM
Neu! Golden Eye US	169,90 DM
Tetrisphere Us.....	159,90 DM
Goeman Jp.....	179,90 DM
Hexen 64 (US).....	169,90 DM
Wargods (US).....	169,90 DM
Blast Corps (US).....	159,90 DM
Human Grand Prix (JP).....	159,90 DM
Doraemon (JP).....	159,90 DM
Star Fox u Rumble Pak (US)	169,90 DM
Nba Hangtime (US).....	159,90 DM
Cruisn Usa (US).....	159,90 DM
Wayne G. Hockey (US).....	159,90 DM
Wonder Project 2 (JP).....	99,90 DM
Mario Kart (US).....	159,90 DM

Angebot: Go Go Troublemaker Jp : 139,90

Achtung HÄNDLER
Durch Eigenproduktion in China bieten wir ab August 97 TOP PREISE !!!
Von Lightguns über Memory Cards und diversen Kabeln bieten wir alles was in Ihrem Laden nicht fehlen darf!
Auch Großhändler Willkommen. Faxt jetzt und profitiert vom Einführungsrabatt in den ersten Tagen.
Händlerfax: 02352-530008

Playstation
Brrhhhh EiSkaLtE PreiSe
Auch im Sommer

99,90 DM

120 Block Memory Card
49,90 DM

18,90 DM

Us Games : 99,90 - 109,90
Jp Games: 109,90 - 129,90
Virtuelles Haustier: Dino,Cat Dog,Alien 24,90 DM

Psx Boot Chip
15,00 DM
12,50 DM ab 5 Stück
10,00 DM ab 10 Stück

Psx Rgb Kabel
Rgb Kabel - 18,90
Link Kabel - 18,90

Druckfehler, Irrtümer, Preiskorrekturen vorbehalten * Keine Haftung für Kompatibilität * Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 35 DM Bearbeitungsgebühr *

Football, 1-4 Spieler, EA Sports

MADDEN 64

Einmal mehr überrascht Electronic Arts mit einem Schnellschuß und hofft damit auf die Eroberung des Referenzthrons! Ob im Kampf gegen Acclaims NFL Quarterback Club'98 gelingt, was mit FIFA 64 gegen Int. Superstar 64 kläglich scheiterte?

Eines muß man Electronic Arts lassen: Sie schaffen es immer wieder, die Konkurrenz mit Blitzaktionen zu übertrumpfen und ihre Produkte in hohen Auflagen in den Handel zu drücken. Glaubte diesmal beispielsweise Acclaim, mit NFL Quarterback Club'98 den N64-Football.-Markt für sich alleine zu haben, so überrascht EA Sports mit der absolut unerwarteten Ankündigung, daß Madden 64 bereits im September oder Oktober erscheinen soll, wobei man bislang davon ausging, daß das erst im Winter erscheinende FIFA 98: Die WM-Qualifikation ihr nächstes N64-Spiel sein wird. Wie dem auch sei, die erste Version von Madden 64 war erstaunlich gut...

Was bietet Madden 64?

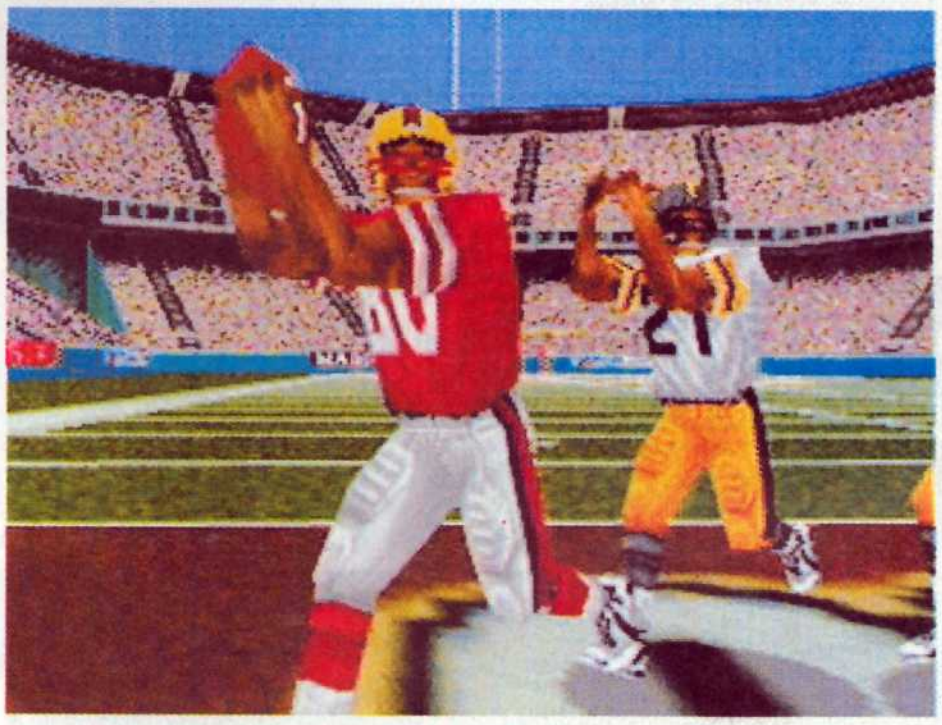
Das wichtigste vorweg: Dieses Spiel besitzt im Gegensatz zu allen bisherigen - im übrigen sehr guten - Madden-Games nicht die offizielle NFL-Lizenz, was bedeutet, daß die Original-Teams der NFL nicht enthalten sind, da sich Acclaim schon bedeutend eher die Exklusiv-Lizenz sicherte. Immerhin kann Electronic Arts aber noch auf die NFLPA-Lizenz zurückgreifen, weshalb man zumindest die echten Spieler auflaufen lassen kann. Abgesehen davon, daß Madden 64 nicht wie NFL Quarterback Club'98 den eindrucksvollen HiRes-Modus nutzt, macht das Spiel einen überraschend guten Eindruck, der das Geruckele von FIFA 64 vergessen läßt. Die komplett dreidimensionalen Spieler dürfen sich diesmal in 30 imposanten Stadien durch brandneue Madden-Spielzüge und drei Schwierigkeitsgrade kämpfen. Neben den über 100 neuen Motion Capture-Animationen darf man erstmals auch in einem Quarterback-Simulator das Passen üben oder während der Replays eine beliebige Kameraposition wählen. Die interessanteste Perspektive bietet wohl die Helmkamera, die einen direkt in das Geschehen versetzt. Die sich verändernden, realistisch dargestellten Wetterbedingungen, inklusive Regen und Schneefall, hinterlassen übrigens auch auf dem Rasen ihre Spuren und sorgen für eine langsamere und rutschigere Fortbewegung der Spieler.

Für Madden 64 hat Electronic Arts sage und schreibe 100 neue Motion Capture-Animationen gefilmt.

Welche Spielmodi?

Neben dem erwähnten Quarterback Simulator gibt es verschiedene Saison-Modi mit vom User zu gestaltenden Ligen, die selbstverständlich auf einem Controller Pak gesichert werden können. In welcher Form sich bis zu vier Spieler gleichzeitig beteiligen können, wurde noch nicht verraten. Wir hoffen jedoch, schon in der kommenden Ausgabe eine aktuelle spielbare Version vorstellen zu können.

Im nicht zu übersehenden Stern unter jedem Spieler steht sein Name.


Aus nächster Nähe sehen die komplett neu gestalteten Polygon-Spieler besser aus als ihre FIFA 64-Pendants.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Madden 64***
Genre: ..... ***American Football***
Spieler: ***1-4***
Levels: ..... ***30 Stadien***
Hersteller: ..... ***EA Sports***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***September/Oktober***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: ***Mit Madden 64 scheint Electronic Arts an alte Stärken anknüpfen zu können, was angesichts Acclaims elegantem NFL Quarterback'98 auch dringend notwendig ist.***

Football, 1-4 Spieler, Acclaim

NFL QUARTERBACK '98

Trotz der überraschenden Electronic Arts-Ankündigung kann Acclaim eigentlich beruhigt in die Football-Saison auf dem N64 gehen. Sie halten alle Trümpfe in der Hand...

Zum einen wäre da nämlich die begehrte Lizenz, die nur in Acclaims Football-Game die echten Teams der NFL auflaufen läßt, zum anderen gibt es da noch den erstmals verwendeten hochauflösenden Grafikmodus, der dem Spiel eine unvergleichlich schicke Optik beschert. Und wer jetzt befürchtet, daß das Gameplay mindestens genauso wichtig ist, darf aufatmen. Denn mit den Turok-Schöpfern von Iguana sitzen genau die Leute an den Computern, die NFL Quarterback bereits auf den 16 und 32 Bit-Geräten zum Hit machten. Man darf davon ausgehen, daß in der N64-Umsetzung alle erdenkbaren Features, Spielzüge und Perspektiven enthalten sind, die man sich nur wünschen kann. Genießt bis zum Special in einer der nächsten Ausgaben einfach die Bilder, welche übrigens direkt aus dem Spiel bei uns in der Redaktion gemacht wurden. *(hl)*

Zahlreiche Set Ups lassen sich auf dem Controller Pak speichern.

NFL Quarterback Club'98 ist dank des erstmals verwendeten Grafik-Modus optisch kaum zu schlagen!

Die exklusive NFL-Lizenz macht's möglich! Nur hier sind die Original-NFL-Teams enthalten.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....NFL Quarterback Club '98
Genre:.....American Football
Spieler: 1-4
Levels:.....alle NFL-Teams
Hersteller: .....Acclaim
Preis: .....ca. DM 150,-
Release:.....Oktober
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Mit exklusiver NFL-Lizenz und der superben HiRes-Optik hält Acclaim die beiden wichtigsten N64-Football-Trümpfe in der Hand.

GAMES ISLAND
Komplettpreisliste anfordern
Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr
Schützenstaße 20
67061 Ludwigshafen
GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Nintendo 64	299 DM
Joypad grau	54 DM
Joypad blau	59 DM
Joypad gelb	59 DM
Joypad grün	59 DM
Joypad rot	59 DM
Joypad schwarz	59 DM
Joypad Verländerung	19 DM
Game Killer	69 DM
Memory Card	39 DM
Antennenleitung	49 DM
Hexen 64 *	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
Pilot Wings	119 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Turok PAL	129 DM
Turok UK	129 DM
Wave Racer	89 DM
Wayne Gretzky Hockey	139 DM

PlayStation
NINTENDO 64
SEGA SATURN

GAMES ISLAND

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht erschienene (*) Spiele.

Wir führen auch:
Playstation
Saturn
Super Nintendo
Gameboy

Händleranfragen erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND 0621-5296265 GAMES ISLAND

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Aufgepaßt! In allen Übersichten veröffentlichen wir nun auch relevante Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt. Ansonsten bieten wir euch das gewohnte, monatlich aktualisierte Programm: Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht?

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Bereits erhältlich (D)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
„Indiziert!"	**3D-Action**	**GT Interactive**	**—**
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
Hexen	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
„Indiziert!"	**Beat 'em Up**	**Midway**	**USA**
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	60%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
War Gods	**Beat 'em Up**	**Midway**	**63%**
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Clayfighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	Oktober
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway/Nintendo	Kurzfristig möglich!
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	November
F1 Pole Position	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**Oktober**
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	4. Quartal
Joust X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal
Lamborghini 64	**Rennspiel**	**Titus/ Konami**	**4. Quartal**
Lylat Wars	**Shoot 'em Up**	**Nintendo**	**Oktober**
Madden 64	**Football**	**E.A.**	**4. Quartal**
Multi Racing Championship	**Rennspiel**	**Imagineer**	**Oktober**
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	Kommt nicht!
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	November
Robotron X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal
St. Andrews Golf	**Golf**	**Seta/ Ubi**	**4. Quartal**
Wild Choppers	**Shoot'em Up**	**Seta/ Ubi**	**4. Quartal**

Wrestling

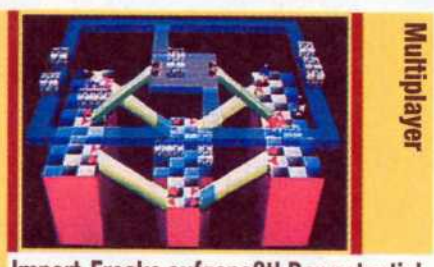
Endlich wurde in Japan eine erste spielbare Version präsentiert.

Titel: .....64 Oozumo
Hersteller: .....Bottom Up
Release (J): .....Herbst'97

Rennspiel

Kann ASC mit Aero Gauge das fabelhafte Extreme G übertreffen?

Titel: .....Aero Gauge
Hersteller: .....ASC
Release (J): .....Herbst 1997



Multiplayer

Import-Freaks aufgepaßt! Der potentielle Megahit erscheint am 26.9. in Japan!

Titel: Baku Bomberman
Hersteller: .....Hudson Soft
Release (J): 26.9.97

Jump&Run

Achtung! Banjo-Kazooie wird in Europa einen neuen Namen bekommen!

Titel: .....Banjo-Kazooie
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ..Ende 1997/ Anfang 1998

Action

Es gibt noch immer keinen Release-Termin für dieses 4-Player-Action-Spiel!

Titel: .....Blade & Barrel
Hersteller: .....Kemco/S.C.
Release (D): .....tba.

Action

Die Version auf der E3 war interessant, nicht mehr und nicht weniger.

Titel: .....Body Harvest
Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (USA): .....4. Quartal

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Fun-Rennspiel

Die neue Version erinnert am ehesten noch an Mario Kart 64.

Genre: Titel: . . .Buggie Boogie

Hersteller: . . . . . .Nintendo/Rare
Release (D): . . . . . .tba.

Action-Adventure

In Japan trägt das Spiel vorläufig noch den Titel Dracula 3D.

Titel: . . . . . .Castlevania 3D

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April´1998

Jump&Run

Mehr Infos zu diesem putzigen Spiel gibt es auf der Seite 19!

Titel: . . . . . .Chameleon Twist

Hersteller: . . . . . .Nippon System
Release (J): . . . . . .November

Beat 'em Up

Wenn alles glatt geht, haben wir nächste Ausgabe einen Test!

Titel: . . . . . .Clayfighter 63 1/3

Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .Oktober

Jump&Run

Der Name dieses Spiel wird hierzulande definitiv noch geändert.

Titel: . . . . . .Conker's Quest

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Anfang 1998

Rennspiel

Kann Cruis´n World den mäßigen Vorgänger übertreffen?

Titel: . . . . . .Cruis'n World

Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): 1998

3D-Beat 'em Up

Im Test der letzten Ausgabe erhielt die schöne 3D-Prügelei immerhin 64%!

Titel: . . . . . .Dark Rift

Hersteller: . . . . . .Vic Tokai
Release (USA): . . . . . .Juli

3D-Beat'em Up

Bomberman wird ein klarer Hit, die Chancen hier sind ähnlich gut!

Titel: . . . . . .Dual Heroes

Hersteller: . . . . . .Hudson
Release (J): . . . . . .Herbst

3D-Action

Ab sofort dürfen wir auch Umsetzungen indizierter PC-Titel nicht mehr vorstellen!

Titel: . . . . . .Indiziert

Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): 1998

Fußball

Grafisch kommt das Spiel in Japan nicht besonders gut an, allerdings spielerisch.

Titel: . . . . . .Dynamite Soccer

Hersteller: . . . . . .Imagineer
Release (J): . . . . . .September

Jump&Run

Wie gut wird das erste 3D-Spiel zu Shinys Kulthelden? David Perry ist nicht beteiligt!

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D

Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .Anfang 1998

Fußball

Vielleicht können wir schon in der nächsten Ausgabe einen Test bieten!

Titel: . . . . . .Eleven Beat

Hersteller: . . . . . .Hudson
Release (J): . . . . . .August

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot: neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
3D Fighting	Beat 'em Up	Imagineer	??
7th Legion	RPG	Epic Meggames	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Bio Freaks	Beat 'em Up	Midway	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Climber	Action	Nintendo	1998
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Cu On Pa	Tüftelei	T&E Soft	1998
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Electronic Battlefield o.t.	3D-Simulation	DID/ Ocean	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	4. Quartal
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	MCO´River	??
Gex: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamic	1998
Golf	Golf	Nintendo	??
Grand Prix Racing	Rennspiel	MC O´River	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hiryu No Ken Twin	**tba.**	**Culture Brain**	**??**
Hoops 64	Basketball	BMG	??
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Human Wrestling	Wrestling	Human	??
Jeopardy!	**Denkspiel**	**Gametek**	**USA: 4.Quartal´97**
Jikkyou Golf Tournanment	Golf	Konami	??
Jikkyou World Soccer 3 (=ISS64)	Fußball	Konami	??
Joust X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal '97
Jungle Bots	Arcade	tba.	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Knife Edge	Shoot'em Up	Kemco	??
Legion X	3D-Fighting	Hudson	??
Lego Racer	Rennspiel	Lego	??
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Madden 64	Am. Footbal	E.A.	4. Quartal'97
Magic: The Gathering	Strategie	Acclaim	1998
Mario Paint 64	64DD-Malprogramm	Nintendo	??
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	??
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NHL Breakaway ´98	Sportspiel	Acclaim	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Pachinko World	Arcade	tba.	??
Paperboy	Arcade	Mindscape	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Pocket Monster RPG	RPG	Nintendo	1998
Pocket Monsters 64	64DD-Titel	Nintendo	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Raze	Arcade	Interplay	??
„Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
„Rennspiel"	Fun-Rennspiel	Ubi Soft	1998
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Space Circus	3D-Jump&Run	Ocean	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Mario RPG 2	64DD-RPG	Nintendo	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Tamagotchi	Simulation	Bandai	??
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Turrican 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	3D-Action	Acclaim	März 1998
Twisted Edge	Snowboarding	Kemco	??
Ultra Descent	3D-Action	Interplay	??
Virtual Chess	Schach	Titus	1998
Wayne Gretzky's Hockey 2	Eishockey	GT Interactive	1998
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
Wheel Of Fortune	**Denkspiel**	**Gametek**	**USA: 4.Quartal´97**
WWF ´98	3D-Wrestling	Acclaim	1. Quartal 1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ace Driver	Rennspiel	Namco	??
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Crazy Cars 64	Rennspiel	Titus	1998
Derby Stallion	tba.	ASCII	??
Ghouls 'n' Ghosts	Capcom	Jump&Run	??
Jungle Strike	Shoot 'em Up	E.A.	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metroid 64	Arcade	Nintendo	??
Nasty Zone	Beat 'em Up	Hype	2. Quartal '98
Pandemonium! 64	Jump&Run	Crystal Dynamic	1998
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	??
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Tomb Raider 64	3D-Action	Core	??

Rennspiel

Die Spannung steigt! In den Most Wanted-Charts ist der Titel schon auf Platz 1!

Titel: . . . . . .Extreme G
Hersteller: . . . . . .Acclaim/Probe
Release (D): . . . . . .November

Baseball

Das erste N64-Spiel von Namco, leider ´nur´ ein Baseball-Game!

Titel: . . . . . .Famista 64
Hersteller: . . . . . .Namco
Release (J): 1998

3D-Action

Die Arbeiten an der N64-Version haben gerade erst begonnen!

Titel: . . . . . .Forsaken
Hersteller: . . . . . .Acclaim/Probe
Release (D): . . . . . .März ´98

Rennspiel

Ubi Soft schafft die Sensation! Aus Human Grand Prix wird ein Top-Hit!

Titel: . . . . . .F1 Pole Position
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Oktober

Action

Virgin hat hierzu weder neue Screenshots noch neue Infos parat.

Titel: . . . . . .Freak Boy
Hersteller: . . . . . .Virgin
Release (D): 1998

Rennspiel

Es ist definitiv! Myiamotos neuestes Werk wird einen 4-Spieler-Modus haben!

Titel: . . . . . .F-Zero 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Quartal 1998

Beat´em Up

Battle Dancers heißt nun G.A.S.P. und hat nichts mit Hybrid Heaven zu tun.

Titel: . . . . . .G.A.S.P.
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (J): . . . . . .Dezember´97

Action-Adventure

In Japan sorgt das Spiel schon für Furore, unser Test folgt in der nächsten Ausgabe!

Titel: . . . . . .Goemon 5
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (J): 7.8.97

Action

Ballerfreunde dürfen sich über die kürzliche Veröffentlichung in den USA freuen!

Titel: . . . . . .GoldenEye 007
Hersteller: . . . . . .Nintendo/Rare
Release (USA): . . . . . .25. August 1997

3D-Action-Adventure

Eine erste Reportage zu diesem Konami-Titel gibt es auf der Seite 21!

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba.

Baseball

Die Baseball-Saison wird wohl nur in den USA losgehen, wir müssen zuschauen.

Titel: . . . .Ken Griffey Baseball
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): . . . . . .Oktober´97

Rennspiel

Bezüglich dieses Spiels herrscht derzeit absolutes Stillschweigen.

Titel: . . . . . .Kirby's Air Ride
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1998

Rennspiel

Konami vertreibt das mit 4-Spieler-Modus und 6 Strecken ausgestattete Game!

Titel: . . . . . .Lamborghini 64
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .Oktober

3D-Beat 'em Up

Schade! Die auf der E3-Version hatten< noch mit grober Auflösung zu kämpfen!

Titel: . . . . . .Mace: Dark Age
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (USA): 29.9.97

Football

Die ersten Bilder zu Electronic Arts erstem 64 Bit-Football-Spiel sehen hervorragend aus.

Titel: . . . . . .Madden 64
Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release (D): 1998

Action

So wie es derzeit aussieht, wird das Spiel wohl erst Anfang 1998 erscheinen.

Titel: . . . .Mission Impossible
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .1. Quartal 1998

Scroll-Beat 'em Up

Das spielerische Konzept hat bei diesem Sequel durchaus seine Reize.

Titel: . . . . . .MK Mythologies
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (USA): 4.11.97

64DD-RPG

Am 15. März wird es in Japan zusammen mit dem 64DD endlich erscheinen.

Titel: . .Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .15. März 1998

Rennspiel

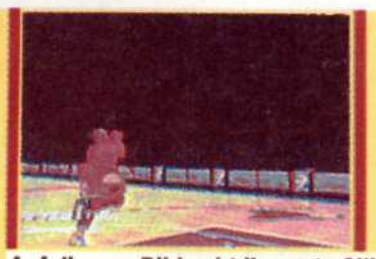
Erstaunlich! Laguna verspricht deutschen Bildschirmtext und volle Pal-Anpassung.

Titel: Multi Racing Championship
Hersteller: . . . . . .Imagineer
Release (D): . . . . . .Oktober

Wintersportspiel

In Japan heißt das Spiel mittlerweile übrigens Hyper Olympics in Nagano!

Titel: Nagano Winter Olympics
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar´98



Basketball

Auf diesem Bild seht ihr erste Silicon Graphics-Renderstudien zum Spiel.

Titel: . . .NBA: In The Zone ´98
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar´98

Basketball

5 gegen 5 in NBA Jam? Der neueste Teil macht es möglich!

Titel: . . . . . .NBA Jam ´98
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´98

Football

Ein ausführliches Special zu diesem Titel findet ihr auf der Seite 22!

Titel: NFL Quarterback Club ´98
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .November 1997

Beat´em Up

Ist dies die ultimative 3D-Roboterschlacht für das Nintendo 64?

Titel: . . . .Super Robot Spirits
Hersteller: . . . . . .Banpresto
Release (J): . . . . . .Dez. 1998

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Baseball

Der Test zu diesem Titel folgt ebenfalls in der nächsten Ausgabe!

Titel:Power League Baseball 64

Hersteller: .....Hudson
Release (J): 8.8.97

Action-Adventure

Holy Magic Century Eltale alias Quest 64 wird tatsächlich immer interessanter.

Titel: .....Quest 64

Hersteller: .....THQ
Release (D): 1998

3D-Action

Ob auch in der N64-Version ein Editor enthalten sein wird, wage ich zu bezweifeln.

Titel: .Rebel Moon Revolution

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Rennspiel

Qualitätsmäßig ordnet sich Rev Limit bei MRC und Top Gear Rally ein.

Titel: .....Rev Limit

Hersteller: .....Seta
Release (J): .....Herbst 1997

Weltraumaction

In diesem Game darf man, wie einst Luke Skywalker, durch den Weltraum düsen.

Titel: Robotech: Crystal Dreams

Hersteller: .....Gametek
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Arcade

In den USA soll das Spiel angeblich schon im September erscheinen!

Titel: .....Robotron X

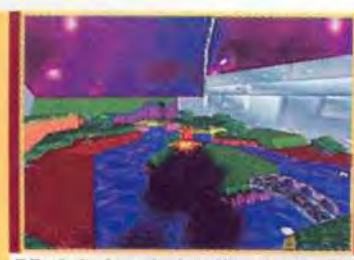
Hersteller: .....GT Interactive
Release (USA): .....September

Rennspiel

Mehr Infos zu diesem 3D-Rennspiel gibt es auf der Seite 18 zu finden.

Titel: ....San Francisco Rush

Hersteller: .....GT Interactive
Release (USA): 11.11.97



Arcade

PR-Arbeit scheint für diesen Titel ein Fremdwort für BMG zu sein, oder?

Titel: .....Silicon Valley

Hersteller: .....BMG
Release (D): .....4.Quartal'97

Flugsimulation

Das neueste Game von Paradigm hat leider eine extrem unscharfe Grafik.

Titel: ...Sonic Wings Assault

Hersteller: .....Paradigm
Release (USA): September1997

3D-Action

Superman soll im März 1998 erstmals in die 64 Bit-Atmosphäre abheben!

Titel: .....Superman

Hersteller: .....Titus
Release (USA): .....März 1998

Denkspiel

Hier hoffen wir ebenfalls auf einen Test in der nächsten Nummer von N-Zone!

Titel: .....Tetrisphere

Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): 11.8.97

Rennspiel

Wie gut dieses Spiel wirklich ist, verraten wir auf der Seite 18!

Titel: .....Top Gear Rally

Hersteller: .....Kemco
Release (USA): 5.9.97

3D-Jump & Run

Die erste PC-Version hinterließ grafisch einen exzellenten Eindruck.

Titel: .....Tonic Trouble

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Anfang 1998

Fußball

Für die Motion Capturing-Aufnahmen ließ man die Spieler auf echtem Rasen rutschen!

Titel: .....Ultra Soccer

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....1. Quartal 1998

3D-Action

Ein weiterer Titel aus der nicht enden wollenden ´3D-Action von GTI´-Reihe!

Titel: .....Unreal

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Wrestling

Die Wrestler rutschen angeblich mehr über das Feld als, daß sie gehen.

Titel: .....WCW vs. NWO

Hersteller: .....THQ
Release (USA): .....November

3D-Action

Unsere Gebete wurden erhört! UBI sicherte sich hier wie bei St. Andrews Golf die Rechte!

Titel: .....Wild Choppers

Hersteller: .....Seta
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Jump&Run

Aufgepaßt! Yoshi´s Island 64 wurde umbenannt, was wohl auch für Deutschland gilt.

Titel: .....Yoshi's Story

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

Arcade

Yuke! Yuke! Troublemakers heißt es in Japan, bei uns Mischiefs Makers.

Titel: .....Mischief Makers

Hersteller: .....Treasure/Enix
Release (D): .....4. Quartal

RPG

Vor März oder April darf man wohl nicht mit der deutschen Version rechnen.

Titel: .....Zelda 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Anfang 1998

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Blast Corps	Arcade	Nintendo	Japan/USA	84%
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
Dark Rift	3D-Beat 'em Up	Vic Tokai	USA	64%
„Indiziert!"	**3D-Action**	**Midway**	**USA/ Japan**	**—**
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
KI Gold	Beat 'em Up	Nintendo	USA/ Europa	75%
Jangou Simulaion Mah Jong Do 64	**Tüftelei**	**Video System**	**Japan**	**60%**
Mah Jong 64	**Tüftelei**	**Koei**	**Japan**	**70%**
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
„Indiziert!"	**Beat 'em Up**	**Midway**	**USA**	**—**
Multi Racing Championship	Rennspiel	Ocean	Japan	68%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Shadows Of The Empire (Neue V.)	**Action**	**Lucas Arts**	**Japan**	**78%**
Shindou Super Mario 64	**Jump & Run**	**Nintendo**	**Japan**	**91%**
Shindou Wave Race 64	**Rennspiel**	**Nintendo**	**Japan**	**86%**
Starfox 64	Shoot 'em Up	Nintendo	Japan/USA	84%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Yuke! Yuke! Troublemakers	Jump&Run	Enix	Japan	67%

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot: neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	**Mario Kart 64**	2
2.	(4)	Super Mario 64	4
3.	(2)	Wave Race 64	4
4.	(5)	Int. Superstar Soccer 64	2
5.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	4
6.	(6)	Star Wars: SOTE	4
7.	(7)	Pilotwings 64	3

SN

1.	(1)	**Lufia**	2

GB

1.	(1)	**Sammer Soccer**	2

Erwartungsgemäß führt Mario Kart 64 weiterhin die Lesercharts an. Daß Super Mario 64 wieder den Sprung auf Rang 2 schaffte, könnte an den durch die Preissenkung angekurbelten Hardwareverkäufen liegen. Wave Race 64 und Turok veloren etwas an Boden, während sich ISS64 langsam nach vorne arbeitet.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(1)	**Mario Kart 64**	2
2.	(2)	ISS 64	2
3.	(Neu)	„Indiziert!“	1
4.	(4)	Turok: Dinosaur Hunter	4
5.	(3)	Wave Race 64	4
6.	(5)	Super Mario 64	4
7.	(6)	Star Wars: SOTE	4

SN

1.	(1)	**Lufia**	2

GB

1.	(Neu)	**Sammer Soccer**	1

Es ist geschafft! Konami gelingt mit Int. Superstar Soccer 64 ein grandioses Debüt im 64 Bit-Markt, selbst Mario Kart 64 muß sich mit Rang 2 zufriedengeben. Auf Platz 3 findet sich wohl vorübergehend ein berüchtigtes Beat'em Up, Turok bleibt vor Wave Race 64, Super Mario 64 und Pilotwings auf Rang 4.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(2)	**Starfox 64**	4
2.	(1)	Star Wars: SOTE	2
3.	(Neu)	Yuke! Yuke Troublemakers	1
4.	(3)	Powerful Pro Baseball 4	3
5.	(4)	Mario Kart 64	4
6.	(Neu)	Multi Racing Championship	1

Kurios! Der Spitzenreiter Starfox 64 wird wohl in Europa deswegen in Lylat Wars umbenannt, weil Lucas Arts ungerne ein Star im Titel sieht. Dafür rutschte deren Spiel auf Rang 2 zurück, knapp vor dem Neuzugang Yuke! Yuke! Troublemakers, das Powerful Pro Baseball 4 und Mario Kart 64 verdrängte. MRC schaffte überraschenderweise nur einen schwachen sechsten Rang.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	**Starfox 64**	2
2.	(Neu)	Dark Rift	1
3.	(3)	Hexen	2
4.	(2)	Mario Kart 64	3
5.	(5)	Turok	2
6.	(6)	War Gods	2

Die Starfox 64-Euphorie in Amerika nimmt einfach kein Ende, was dem Nintendo 64 mittlerweile sogar zur Marktführung verholfen hat. Daß ein Dark Rift natürlich nicht an der Spitzenposition von Starfox 64 rütteln kann, war eigentlich klar, mit einem zweiten Platz ist der Titel allerdings auch ganz gut bedient. Nächste Ausgabe erwarten wir eigentlich einige Neueinsteiger.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 39), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(4)	**Extreme G**	3
2.	(1)	Lylat Wars (Starfox 64)	3
3.	(2)	Zelda 64	3
4.	(Neu)	F-Zero 64	1
5.	(Neu)	F1 Pole Position 64	1

Die Freude bei Acclaim in München dürfte groß sein, immerhin gelang es Extreme G im dritten Monat erstmals, die gesamte namhafte Nintendo-Konkurrenz hinter sich zu lassen. Mit F-Zero 64 und F1 Pole Position 64 auf den Plätzen 4 und 5 ergibt sich übrigens ein erstaunlicher Rennspielanteil von 60 Prozent!

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
Tel.: 0251-511160
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 11.00-14.00
Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Rumble Pack nur 49.-
Padverlängerung nur 24.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards 1 Meg 39.- 5 Meg nur 79.-
Gamekiller nur 69.-
Multinormer nur 49.-

Nintendo 64 inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel 289.-

Wayne Gretzky nur 129.-

Goldeneye 007 nur 179.-

Hexen 64 nur 129.-

NBA Hangtime nur 129.-

Starfox nur 179.-

Blast Corps nur 111.-

Super Mario Kart nur 89.-

Multi Racing Champ nur 199.-

I. Superstar Soccer nur 129.-

FIFA 64 nur 89.-

Turok nur 129.-

Wave Race nur 89.-

Pilotwings nur 109.-

Star Wars nur 129.-

Mario 64 nur 89.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

Shoot'em Up, 1-4 Spieler, Nintendo

LYLAT WARS

In Japan und den USA stellte das neueste Werk des Mario-Erfinders unter dem Titel Starfox 64 schon neue Verkaufsrekorde auf, mit vibrierendem Rumble Pak, deutschen Bildschirmtexten und witziger lylatianischer oder englischer Sprachausgabe wird das erste vollständig an das PAL-System angepaßte Nintendo 64-Spiel ab Anfang Oktober auch in Deutschland für Aufsehen sorgen!

Noch bevor wir genauer auf das Spiel eingehen, wollen wir klären, warum dieses Game in Europa nicht den Titel Starfox 64 trägt, sondern in Lylat Wars umbenannt wurde. SNES-Veteranen ist sicherlich bekannt, daß Starfox seinerzeit auf dem SNES bereits den Titel Starwing verpaßt bekam, und zwar aus juristischen Gründen (jemand anders hatte die Rechte an dem Namen). Wieso man nun allerdings die N64-Version nicht mehr Starwing 64 nennen durfte, war selbst den Nintendo-Managern zunächst unklar. Um langwierigen juristischen Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen, entschloß man sich nun, einfach einen ganz anderen Namen zu wählen. Als sich der ursprünglich ins Auge gefaßte Name ´Return Of Andross´ als unpassend erwies, da es sich inhaltlich ja um keine Fortsetzung handelt, wählte man schließlich den Titel Lylat Wars...

Zurück im Lylat-System!

Hauptdarsteller Fox McCloud ist gerade auf der Suche nach seinem Vater James McCloud, der seit seinem letzten Einsatz auf dem Exilplanenten von Bösewicht Andross verschollen ist, als ihn ein Notruf von General Pepper erreicht. Offensichtlich hat ihnen der Schurke Andross den Krieg erklärt und ist bereits in das Lylat-Sternensystem eingedrungen, von wo aus er den Heimatplaneten Corneria einnehmen will. Fox McCloud will hier natürlich nicht tatenlos zusehen und macht sich mit seinen Kumpanen Peppy Hare, Falco Lombardi und Slippy Toad auf, Andross und seine Getreuen endgültig aus dem Sternensystem zu jagen. Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Fox McCloud, und kämpft sich vom Planeten Corneria startend auf mehreren möglichen Routen durch das Sternensystem, um schließlich auf dem Gasstern Venom den Erzfeind vernichten zu können. Bis auf wenige Ausnahmen fliegt man dabei mit einem Arwing neuester Gattung durch die Lüfte, wobei man jederzeit die Wahl zwischen einer Cockpit-Ansicht und einer sogenannten Verfolgerperspektive hat. Tatsächlich erweist es sich als recht unangenehm, wenn man direkt im Cockpit Platz nimmt, da zum einen die Grafik durch die ständigen Richtungsänderungen viel zu unruhig wirkt, zum anderen tut man sich manchmal schwer beim Durchqueren enger Tunnelpassagen, und man weiß nicht genau, was direkt hinter einem passiert. Deshalb empfehlen wir die Außenperspektive, in welcher auch die Gestaltung des Arwings am besten zur Geltung kommt. Damit Fox das Schicksal des Absturzes erspart bleibt, sollte man mit silbernen oder goldenen Ringen ständig seinen Energiebalken wieder auffüllen und mit L-Symbol seinen Laser auf eine höhere, schnellere und effektivere Ausbaustufe bringen.

Welches Spielprinzip?

Das Spielprinzip hat sich im Vergleich zur 16 Bit-Version überhaupt nicht verändert. Nach wie vor düst man mit seinem nur zum Teil frei beweglichen Düsenjäger durch ein eingegrenztes Gebiet, das meist mit unterschiedlich schwierigen Routen aufwarten kann. Hier sollte man einfach aufpassen, welche Hinweise Falco Lombardi gibt, der Fox ebenso wie die beiden anderen Kampfflieger ständig begleitet, sofern sie nicht abgeschossen werden. Befindet man sich auf einem Planeten, dann muß man in der Regel am Ende eines Levels noch einen Endgegner besiegen oder ein Bauwerk zerstören, was dann in einem rechteckigen Gebiet vonstatten geht, in dem man sich völlig frei bewegen darf. Verläßt man allerdings die eingegrenzte

Die in Echtzeit gerenderten Filmsequenzen sehen einfach grandios aus.

Speziell die Weltraumsequenzen mit ihren etwas einfallslosen Endgegnern sehen nicht so gut aus wie beispielsweise der Macbeth-Level.

Der Kampf auf Katina erinnert deutlich an die Raumschiff-Sequenz aus Indepence Day. Flugtechnisch sehr überzeugend ist die Jagd auf die zahlreichen kleinen Jäger.

Man bekommt dank der Zwischensequenzen im Laufe des Spiels tatsächlich das Gefühl, einem Team anzugehören.

Im Weltraum-Abschnitt muß man auf sich öffnende Tore achten, durch die man hindurchschlüpfen kann.

HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64

Der ULTIMATIVE Converter, der es erlaubt, Importspiele auf Ihrem N64 zu spielen.

Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany

29,80

MIGHTY MIC

Speicherkarten made in Germany

N100 nur 24,80

N400 nur 29,80 4 x mehr Speicher

HIGHLIGHTS SONY PSX

MIGHTY MIC 360

der RIESENSPEICHER

- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 24 normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

89,-

FUNMAKER

original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
- ermöglicht Importspiele auf Ihrer PlayStation
- auf Wunsch mit toll animierter Einbauanleitung auf CD-ROM für Windows und DOS (Pfand 20,-)

15,-

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

G.E.C. General Equipment Consulting

Weiterhin bieten wir an:

- Joypadverlängerungskabel für PSX	19,80
- Joypadverlängerungskabel für N64	19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation	29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation	24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64	24,80

G.E.C. General Equipment Consulting

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916
Fax: 0 22 45 - 912 917 - Internet: http//www.GEC. de
HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr
Alle G.E.C.- Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKÄUFER

Ein schönes Intro erzählt die Geschichte des Spiels: Die Helden Fox, Peppy, Slippy und Falco starten zum großen Gefecht mit Andross.

Unter diesen Steinbrücken muß man nach der Zerstörung der drei Jäger durchfliegen, wenn man zum Sector Y kommen will.

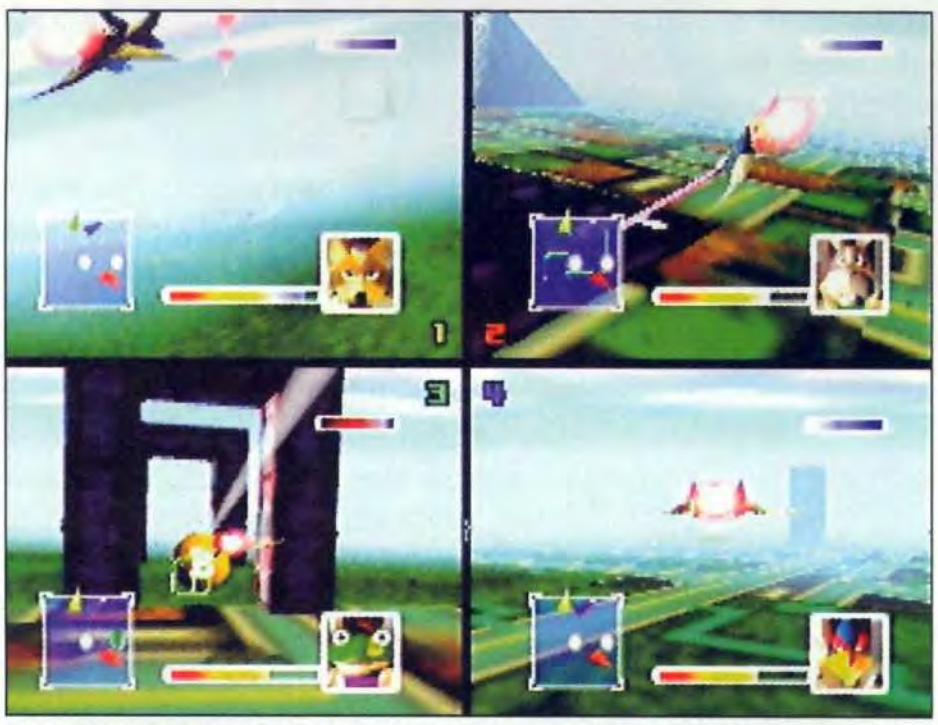
Zone, dann kehrt das Arwing-Raumschiff automatisch um. Besonders bemerkenswert sind in diesen Abschnitten der an Independence Day erinnernde Kampf gegen ein Riesenschiff und dessen tausend kleine Jäger und die Schlacht auf dem sich drehenden Planeten mit dem Energiefeld. Fast noch besser, da grafisch spektakulärer und spielerisch vielfältiger, sind die Stages Titania und Macbeth ausgefallen, in denen man mit einem kurzzeitig flugfähigen Minipanzer über einen Planeten düst. Insbesondere auf Macbeth fasziniert der Kampf gegen einen davonfahrenden Zug und dessen angehängten Gleiter, der wie ein Flugdrachen umherpendelt. Eine kleine Enttäuschung ist hingegen der viel zu dunkel geratene Aquas-Level, in dem man mit einem kleinen U-Boot durch das Meer taucht und gegen zahlreiche unfaire Seemonster kämpft.

Wohin des Weges?

Spielt man Lylat Wars zum ersten Mal, so kann es durchaus sein, daß man schon nach wenigen Stunden und gerade einmal sieben Levels Andross auf Anhieb besiegt hat, und das, obwohl es noch nicht einmal Continues oder Save Games gibt. Es werden lediglich die Highscores gespeichert und bereits besuchte Planeten auf der rotierbaren Sternenkarte mit einem weißen Punkt gekennzeichnet. Damit man auf die anderen Planeten kommt, hat man allerdings auch besondere

Die Cockpit-Perspektive ist aufgrund der unruhigen ständigen Richtungsänderungen nicht sehr emfpehlenswert.

Leistungen zu erbringen, worin auch der langfristige Reiz des Spiels liegt. Um den Anfangsplaneten Corneria beispielsweise auf der oberen Route verlassen zu können, muß man gleich nach dem ersten Checkpoint die drei Verfolger von Falco mit einer Smartbomb vernichten. Nur dann darf man nämlich den Wasserfall durchfliegen und einen alternativen Endgegner besiegen. Anschließend geht es in den Sector Y. Generell hängt der weitere Verlauf dann immer von der Anzahl der erzielten Abschüsse ab. Schafft man im Sector Y keine 100 Treffer, dann erhält man auch keinen Zutritt zu dem selten besuchten Aquas-Level und muß auf die Solar-Stage ausweichen. Gelingen da wiederum keine 100 Abschüsse, dann landet man



Der Vierspieler-Modus von Lylat Wars ist leider nicht so unterhaltsam wie der von Mario Kart 64. Zudem ist zu bemängeln, daß selbst im 2-Spieler-Modus der Bildschirm geteilt wird.

Die Karte läßt sich beinahe beliebig drehen und vergrößern. Auf dem giftgrünen Planeten Venom ist Andross versteckt.

Zum Teil bekommt man in Lylat Wars grafisch brilliante Effekte zu sehen. Diesen Endgegner muß man am Rücken treffen.

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

06/97 07/97 08/97

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 06/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 07/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 08/97	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

schließlich wie gehabt auf dem Titania-Planeten, den man möglicherweise schon zu Beginn einmal gesehen hat. Gelingt es jemandem allerdings, auf allen Planeten Medaillen einzusacken, dann erwartet ihn im Vs-Modus noch eine ganz besondere Überraschung (die wir in den Tips & Tricks aufklären).

Höchstwertung im Vs-Modus?

Normalerweise dürfen hier nämlich nur 2 bis 4 Spieler in einem Punkte-Modus, einem sogenannten Death-Match oder einem Kampf gegen die Zeit ihr Können in einem Arwing beweisen, was leider immer auf einem geviertelten Bildschirm erfolgt. Ingesamt gesehen ist der Wettkampf im Versus-Modus nur für Profis interessant, Anfänger fliegen nämlich recht orientierungslos durch die anwählbaren Szenarien und freuen sich, wenn sie den Gegner überhaupt einmal sehen. An die Spielspaß-Ergiebigkeit eines Mario Kart 64 kommen diese 4-Spieler-Duelle leider nicht heran.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel: .....*Lylat Wars*
Genre: .....*Shoot 'em Up*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: .....*Mittel*
Save Game: .....*Nein*
Controller Pak: .....*Nein*
Levels: *15*
Preis: .....*ca. DM 149,-*
Datenträger: .....*96 MBit Modul*
Hersteller: .....*Nintendo*
Entwickler: .....*Shigeru Miyamoto*
Release: .....*Anfang Oktober*

Grafik: *85%*
Sound: *73%*
Dauerspaß: *84%*

Gesamtwertung: **84%**

Beurteilung: *Nach Super Mario 64, Wave Race 64 und Mario Kart 64 ist Lylat Wars zweifellos das vierte Nintendo 64-Spiel der Muß-Kategorie, an denen echte Fans nicht vorbeikommen, sofern nicht eine generelle Abneigung gegen Schießspiele vorliegt.*

Der Wüstenlevel Titania ist grafisch besonders hübsch gelungen. Beim Endgegner sollte man nutzen, daß der Panzer per Düsenantrieb kurzzeitig schweben kann.

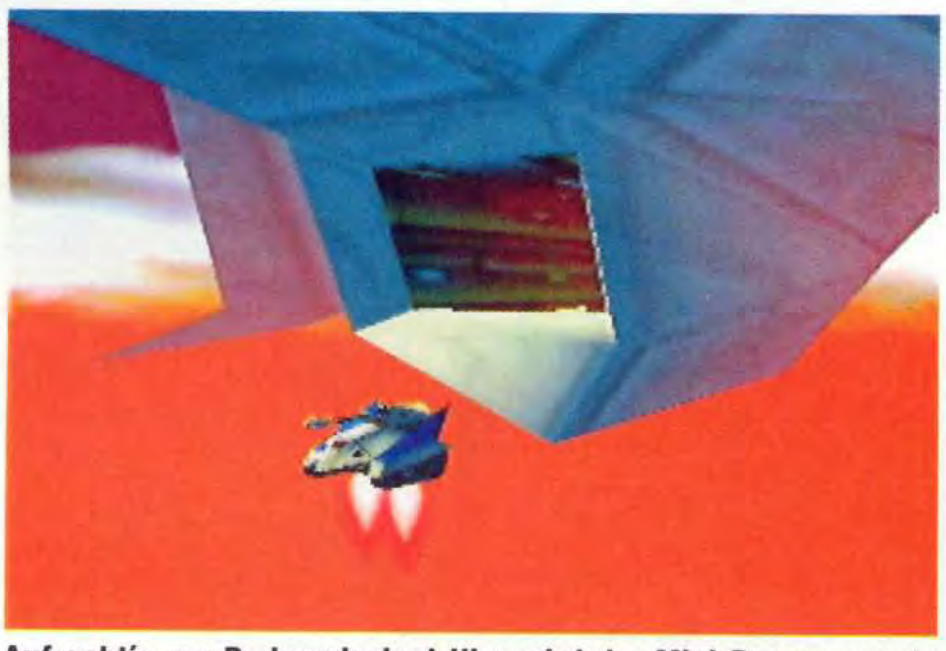
MEINE MEINUNG!

Nintendo ging kein Risiko ein und bemühte sich um eine bestmögliche Lokalsierung von Starfox 64, sprich man nahm eine perfekte PAL-Anpassung vor, verzichtete auf die üblichen schwarzen Balken, legte das Rumble Pak ebenso bei, wie in den beiden NTSC-Versionen und übersetzte die Bildschirmtexte ins Deutsche. Lediglich die 32 MBit umfassende Sprachausgabe blieb in Englisch, als kleines Trostpflaster enthält die europäische Version dafür exklusiv die lylatianische Audiowiedergabe, was nichts anderes als hektisches Gepiepse bedeutet. Unterm Strich bekommt man somit ein grafisch eindrucksvolles Shoot´em Up mit wenigen Schwächen. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Fantastisch! Hier düst man zunächst durch ein Meer von Lava-Leveln, um dann auf diesen furchterregenden Endgegner zu treffen.

Aufgepaßt! Das sogenannte Rumble Pak findet sich auch in jeder deutschen Packung der Erstauflage von Lylat Wars. Wird man getroffen oder stürzt ab, dann beginnt das Joypad zu vibrieren, was den Spielgenuß um eine Sinnesempfindung erweitert. Das Rütteln ist allerdings nicht so stark, daß man Probleme beim Halten des Controllers bekommt. Spätere Titel wie MRC werden das Rumble Pak auch unterstützen.



Auf geht´s zur Bodenmission! Hier wird der Mini-Panzer gerade abgesetzt. Er wird per Düsen zu Boden schweben.

Deutsche Bildschirmtexte und englische oder ´lylatianische´ Sprachausgabe, werden in der europäischen Version geboten.

Beat'em Up, 1-2 Spieler, Midway

WAR GODS

Nachdem Midways berüchtigte 2D-Prügel-Serie inzwischen zur Genüge ausgelutscht ist, erwartet uns nun mit War Gods endlich das neueste Spektakel sogar in opulenter 3D-Grafik. Neue Gesichter, neue Waffen, die Kämpfe jedoch werden mit unverminderter Härte fortgeführt...

Schnell ausgeführte Schlagkombinationen werden in Form von schaurigen Einlangen besonders belohnt.

Wenn du nahe genug an den Gegner herankommst, kannst du ihn packen und durch den Ring schleudern.

Von rassigen, gut klingenden Buschtrommeln untermalt, findet im Dschungel ein Kampf auf Leben und Tod statt.

Zehn ehemals menschliche Kreaturen sind vor Urzeiten mit dem Lebenselixier Ore in Berührung gekommen, welches aus ihnen unbezwingbare Kämpfer mit Super-Kräften gemacht hat. Spielen kann man alleine gegen den Computer oder aber gegen einen zweiten Mitspieler, wobei wir auf ein Minimum reduzierte Menüs vorfinden. Neben vier Schwierigkeitsabstufungen, kann man bis zu fünf Continues wählen und entscheiden, ob man sich mit einem durchschnittlich brutalen Gameplay begnügen will, oder lieber ein besonders herbes vorzieht. Die Schauplätze selbst sind, obwohl düster inszeniert, sehr abwechslungsreich und farbenprächtig ausgefallen. Vor allem die kampfbegleitenden Musikstücke passen gekonnt zu den jeweiligen Lokalitäten, wie auch die Schreie und Schlaggeräusche nicht von schlechten Eltern sind. Die Kämpfersprites selbst wirken recht plastisch und bewegen sich einigermaßen flüssig in jede erdenkliche Richtung. Die Waffen, die dabei zum Einsatz kommen, sind nicht immer unbedingt ausgewogen oder fair und lassen sich auf Wunsch leider auch im Optionsmenü nicht deaktivieren. So hat man es selbst im Easy-Mode schwer, gegen manche Charaktere zu bestehen, da die eigenen Special-Moves ja erst einmal selbst herausgefunden werden müssen. Was dem Gameplay unter Umständen gut getan hätte, sind variationsreichere Optionseinstellungen, verschiedene Spielmodi bezüglich Time, Power-Meter und Kraftregenerierung. Unter dem Strich ist aber dennoch das derzeit einzig empfehlenswerte Nintendo 64-Beat´em Up. *Oliver Preißner*

Vor allem bei den Sonderschlägen lassen sich wieder einige schöne Transparenzeffekte bewundern.

Trotz ihrer weiblichen Reize hat Pagan äußerst gemeine Tricks auf Lager.

BEWERTUNG

Titel:	War Gods
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	mittel-schwer
Save Game:	Nein
Controller Pak:	Nein
Levels:	10+2 Kämpfer
Preis:	ca. DM 160,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway/Eurocom
Release:	Anfang Oktober

Grafik: 69%
Sound: 80%
Dauerspaß: 64%

Gesamtwertung: 63%

Beurteilung: Obwohl die einzelnen Fights beeindruckend in Szene gesetzt wurden, ist allein schon aufgrund der ausgefallenen Waffen und Sonderschläge ein taktisch kämpferisches Agieren kaum möglich.

MEINE MEINUNG!

Obwohl ich persönlich mich nicht daran störe, wenn es in einem Beat'em Up brutal zur Sache geht, fehlen mir in War Gods doch etwas die spielerischen Qualitäten. Wer schon andere 3D-Beat´em Ups hat, wird mir beipflichten, daß ein gezielter taktischer Kampf zehnmal mehr Spaß macht, als eine wüste Prügelei. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

ANREGUNGEN

1. Als erstes möchte ich euch sagen, daß eure Zeitschrift echt gut ist. Trotz mehrerer dummer Bemerkungen seitens einiger Konkurrenten habt ihr bewiesen, daß eure Zeitschrift mit allen anderen mehr als nur mithalten kann. Außerdem ist sie um einiges günstiger, was auch weiterhin so bleiben darf. Leider ist eure Zeitschrift etwas dünn, aber man kann ja nicht über etwas schreiben, wenn man nichts hat, über das man schreiben kann. (N64-Spiele kommen nur sehr zäh auf den Markt). Dafür ist euer Mag aber sehr informativ und vor allem objektiv, besonders dann, wenn einige Hersteller versuchen, den Konsumenten solchen Schund anzudrehen.

N-ZONE Danke für die sachliche Kritik, der wir in allen Punkten zustimmen können. Was die Bemerkungen von Konkurrenzzeitschriften angeht, bleibt nur festzuhalten, daß wir uns aus solchen Kindereien raushalten wollen. Wir wollen euch mit dem Inhalt und einem vernünftigen Preis überzeugen, und nicht mit Bemerkungen zur Konkurrenz wertvollen Platz verschwenden. Den aus Kostengründen geringeren Umfang versuchen wir mit einer höheren Informationsdichte auszugleichen, wobei wir langfristig davon ausgehen, daß der Seitenumfang einmal zunehmen wird, wobei der Preis natürlich bei DM 3,90 bleibt!

2. Ein paar Anregungen (nein, keine Erotik-Bildchen) und Fragen habe ich aber trotzdem noch!

N-ZONE Für Vorschläge sind wir immer dankbar (gleich welcher Art, da wir sie ja nicht ausführen müssen, oder?)

3. Vielleicht könnt ihr ab und zu ein paar Poster bringen!

N-ZONE Bislang ist so etwas noch nicht vorgesehen, doch möglich ist alles. Wenn wir einmal Poster machen, dann gleich ein richtig großes und kein 2-Seiten-Bildchen.

4. Habt ihr eine Internet- oder eMail-Adresse?

N-ZONE Natürlich, sie ist zusammen mit allen anderen wichtigen Telefonnummern schon immer auf der Seite 64 zu finden: Die Internet-Adresse lautet ´hsippisch@pc-games.de´, die Compuserve ID ist 100443,1115. Selbstverständlich wird jede elektronische Post gelesen und (in der Regel) auch beantwortet.

5. Was noch interessant wäre, sind Interviews mit einigen Spieleherstellern über die Entstehung der Fahrzeuge, Grafiken oder Musikstücke.

N-ZONE Interviews zu Turok 2, Baku Bomberman, Bomberman und allen wichtigen 64 Bit-Nachfolgern haben wir bereits gebracht, auf ausufernde Berichte zur genauen Entstehung wollen wir jedoch verzichten, sofern nichts wirklich Neues dabei herauskommt, denn in der Regel arbeiten alle nach dem gleichen, relativ uninteressanten System und der gleichen Hardware. Wichtiger sind uns neue, konkrete Informationen über das eigentliche Spiel.

6. Ich finde die Komplettlösungen nehmen etwas zu viel Platz weg, auch wenn sie gut gemacht sind. Etwas kleiner ginge auch!

N-ZONE Davon abgesehen, daß die Komplettlösungen (übrigens die beliebteste Rubrik des Heftes) zu Spielen wie Super Mario 64 oder Turok für echte Cracks erwartungsgemäß nicht mehr so interessant waren, da wir erst Ende Mai auf den Markt kamen, wir sie aber logischerweise drin haben mußten, geben wir den Lösungen so viel Platz, wie wir zum genauen Beschreiben brauchen. Es bringt niemandem etwas, wenn wir nur kurze Sätze abdrucken, und dann keiner weiß, was wir eigentlich meinen. Spätestens aber in der nächsten Ausgabe, in der

Schickt Eure Briefe an:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

wir Komplettlösungen zu Lylat Wars, Blast Corps, Hexen und MRC haben, dürfte diese Rubrik auch für Profis interessant sein.

7. Eure Titelseite ist ganz gut, aber der Hintergrund schreit etwas nach Farbe.

N-ZONE Mit dem zugegebenermaßen ´etwas anderen´ Titellayout verfolgen wir drei Ziele:

- N-Zone soll besser auffallen und im Zeitschriftenregal leichter auszumachen sein.
- Der Titelsatz (sprich Text) muß problemlos lesbar sein, was mit schwarzer Schrift auf weißem Hintergrund gewährleistet ist.
- Das Motiv sollte besser zur Geltung kommen und deutlich ins Auge springen.

Es würde uns nicht so viel nutzen, wenn wir einen Titel wie zehn andere Videospiele-Zeitschriften hätten, der aber nicht auffällt, das Magazin somit nicht so oft gekauft wird und die Leute sich außerdem beschweren, weil man den Text so schlecht lesen kann. In einer von uns durchgeführten GfK-Untersuchung schnitt unsere aktuelle Titeloptik auch mit Abstand am besten ab.

8. Ein paar mehr Gewinnaktionen wären nicht schlecht. Haut mal die Hersteller an!

N-ZONE Grundsätzlich verlosen wir bei den Zeugnissen und den Charts jeden Monat ein Spiel, ansonsten wollen wir nur dann große Wettbewerbe machen, wenn die Preise entsprechend gut sind. Man darf dabei aber nie vergessen, daß nur ein geringer Bruchteil der Leserschaft gewinnen kann, daß heißt, daß die meisten Leute enttäuscht werden.

Slater, 41836 Hückelhoven

(Anm. d. Redaktion: Künftig werden wir nur noch Briefe abdrucken, auf denen der komplette Name und die Anschrift genannt sind, fiktive Namen finden wir nicht seriös.)

VERGLEICHE

Können Sie bitte einmal einen großen Vergleich zwischen den einzelnen Konsolen und den entsprechenden Spielen machen?

N-ZONE Grundsätzlich sehen wir uns als Nintendo-Fachzeitschrift, die darüber Aufschluß gibt, welche Spiele für die aktuellen Nintendo-Konsolen empfehlenswert sind und welche nicht. Wir werden keinesfalls zum Thema machen, ob das Nintendo 64 besser oder schlechter als andere Konsolen ist oder ob Super Mario 64 mehr Spielspaß als ein 32 Bit-Spiel bietet. Wir können hier nur die Empfehlung geben, daß jeder Konsument sich selbst einmal die diversen Spiele der verschiedenen Konsolen anschaut und anhand der Produkte entscheidet, welche Konsole denn die richtige für ihn ist. Argumente wie ´200 Spiele mehr!´ oder ´32 Bit mehr!´spielen in unseren Augen überhaupt keine Rolle. Wir setzen uns einfach an den Controller und spielen die Games der unterschiedlichsten Konsolen. Im N-Zone werden wir euch dann verraten, welche Nintendo-Produkte am besten sind und welche man besser liegen läßt. Als absolut unabhängiges Magazin ist es nicht unser Ziel, Nintendo mit unglaubwürdigen Bemerkungen über die Konkurrenz zu heben oder gar die Spiele der Konkurrenzkonsolen hervorzuheben.

Anna Ballet, Augsburg

ERWARTUNGEN

1. Können sie künftig bitte mehr Tests bringen zum Thema Nintendo 64?

N-ZONE Wie man anhand der beiden Testübersichten auf den Seiten 24 und 27 sehen kann, haben wir bereits alle auf der Welt erhältlichen Spiele für das Nintendo 64 getestet, folglich können wir nicht plötzlich neue Tests aus dem Hut zaubern. Sobald ein Spiel irgendwo auf der Welt erscheint, werden wir natürlich davon einen Test bringen. Nächste Ausgabe erwarten wir beispielsweise Goemon 5, Power League 64 oder auch GoldenEye 007.

2. Wieso testen sie eigentlich Spiele, die laut ihrer Auskunft nicht in Deutschland erhältlich sind?

N-ZONE Alle Spiele, die wir testen, sind erhältlich, wenn auch nicht immer beim Kaufhaus um die Ecke. Die in den sogenannten Import-Tests vorgestellten Spiele kann man bei mehreren spezialisierten Import-Händlern problemlos bekommen, ein genaues Studium der Anzeigen ist hier hilfreich.

Gerold Müller, Bayer. Eisenstein

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns künftig jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Lylat Wars)?
_____

4. Kennst du andere Videospiele-Magazine?
❑ Nein ❑ Ja, und zwar:
_____
_____

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Fallst du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Falls du andere Nintendo-Fachmagazine kennst: Warum ist N-Zone besser/schlechter?
_____
_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News (S. 4-7)	___	❑	❑	❑
Japan-News (S. 4)	___	❑	❑	❑
USA-News (S. 6)	___	❑	❑	❑
Zubehör-Special (S. 8-13)	___	❑	❑	❑
F1 Pole Position 64 (S. 14-16)	___	❑	❑	❑
Kurz-Reportagen (S. 18-21)	___	❑	❑	❑
Madden 64 (S. 22)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 24-27)	___	❑	❑	❑
Lylat Wars-Test (S. 30-34)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 38-39)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 40-42)	___	❑	❑	❑
Super Mario-Lösung (S. 44-49)	___	❑	❑	❑
Blast Corps-Lösung (S. 50-55)	___	❑	❑	❑
Lylat Wars-Lösung (S. 58-62)	___	❑	❑	❑
Lesertips (S. 62)	___	❑	❑	❑
Einkaufsführer (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 9/97)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Während die ersten Superspiele wie Super Mario 64, Wave Race 64 und Pilotwings 64 in Sachen Cheats & Codes bald völlig ausgereizt sind und jede Ecke erforscht scheint, werden nun die nächsten neuen Titel langsam aber sicher in ihre Einzelteile zerlegt. Oftmals sind die Spiele noch nicht einmal auf dem amerikanischen Markt erhältlich, doch schon machen dank Hersteller-Hilfe kleine Tricks und Kniffe die Runde. Das ist uns natürlich recht und euch sicherlich auch. Trotzdem sollte der ehrliche und aufrichtige Spieler auch die härteste Spielkonfiguration erst einmal ohne Cheats ausprobieren, bevor er sich den Spielspaß eventuell ein für allemal kaputt macht. Erst, wenn gar nichts mehr geht, dann schaut hier nach, vielleicht ist ja genau der Trick dabei, auf den ihr schon lange gewartet habt! Michael Erlwein

BLAST CORPS (D)

Nitro Boost

Zu Beginn eines Bonuslevels drückst du direkt nach dem grünen Licht aufs Gas und du kannst extrem schnell durchstarten (fast so wie bei Mario Kart 64).

Blitz-Explosion

Wenn du recht nahe an ein Gebäude heran fährst, so daß dein Fahrer nicht aussteigen kann, wird dieser beim Versuch (Z-Knopf) schreien. Drückst du dann weiterhin auf Z, so explodiert das Gebäude auf mysteriöse Weise (dies funktioniert am besten mit dem Dump Truck??)

DARK RIFT (USA)

Aaron Maverick:

Horizontal Kombinationen
1. C links, C links, rechts + C links
2. C links, C links, C oben, C oben, links + C links, links + C links

Vertikal Kombinationen
1. C oben, C unten, C links, rechts + C links
2. C oben, C unten, C links, C oben, C oben, C unten, C unten, C links, B

Kicks
1. C unten, C unten, unten + C unten

Specials
1. rechts, rechts + C oben
2. rechts, rechts + A
3. rechts, rechts + C links
4. unten, unten/rechts, rechts + A
5. rechts, rechts halten C links, (Running Push)
6. rechts, rechts halten C unten, (Running Slide)

Demonica Gkroux

Horizontal Kombinationen
1. C links, C links, unten + C oben
2. C links, unten + C links, unten + C links
3. C links, C links, C oben, C links, unten + C oben, B
4. C links, C links, C oben, C links, C oben, unten + C links, unten + C links, C oben

Vertikal Kombinationen
1. C oben, C oben, unten + C links
2. C oben, C oben, C oben, C links, unten + C oben, B

Kicks
1. C unten, C unten

Specials
1. unten/links, C links
2. rechts, rechts + C oben
3. rechts, rechts halten C links (Running Push)
4. rechts, rechts halten C unten (Running Slide)
5. rechts, rechts + A
6. links, links + C links

Eve

Horizontal Kombinationen
1. C links, C links, unten + C links
2. C links, C links, C oben, C links, unten + C links
3. C links, C links, C oben, C links, C links, unten + C oben, rechts + C oben

Vertikal Kombinationen
1. C oben, C oben, unten + C oben
2. C oben, C oben, C links, C oben, C links, unten + C links

Kicks
1. C unten

Specials
1. unten/links + C links
2. rechts, rechts + C oben
3. unten, unten/rechts, rechts + A
4. rechts, rechts halten C links (Running Push)
5. rechts, rechts halten C unten (Running Slide)

Gore

Horizontal Kombinationen
1. C links, C links, L + C links
2. C links, C oben, C oben

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec 12, 13, 33, 41, 63
Corner 41
Cyber Games 49
Cross 29
Fusion 21
Games Island 23
Game Point 55
Games & More 61
GT Interactive 36, 37
G.E.C. 31
Konami 17
Kranz 17
InterAct 11
Nintendo 2
Parbury Ivory 43
Soccer Magazin 43
Speed 9

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig)	58,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Gamebuster *	99,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 1 Meg	55,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Super-Multi-Adapter (us/jp)	69,00 DM
Blast Corps (dt)	**119,00 DM**
Clayfighter 63 1/3 (Sept.)	139,00 DM
Dark Rift (us)	179,00 DM
Extreme G. (Nov.)	**139,00 DM**

Lylat Wars 64 (dt) ab Okt. 97!
Vorbestellung empfohlen!

F1 Pole Position (Sept.)	a. A.
Fifa 64	99,00 DM
Goemon 3D *	139,00 DM
Goldeneye (us/Sept.) *	**a. A.**
Hexen 64 pal	139,00 DM
Hexen 64 us	179,00 DM
KI Gold (UK)	149,00 DM
Lamborgini 64 (us)	a.A.
Lylat Wars (dt) *	129,00 DM
Multi Racing Champ. (us)	a. A.
NBA Hang Time	**129,00 DM**
Pilot Wings 64	115,00 DM
Shadows of the Empire	135,00 DM
Tetrisphere (us)	a. A.
W. Gretzky 3D Hockey	**129,00 DM**

Alle Importmodule kurz nach Erscheinen erhältlich

cf 21 Werbung • 91586 Lichtenau

Corner GbR
Hard & Software

Versandkosten 8,90 DM + 3,00 DM Nachnahme

Tel. 09827/926620
Fax 09827/926629

Bestellannahme: Mo - Fr 10.00 - 19.00 Uhr
Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Es gelten unsere AGB´s. Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 8,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 5,00 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Alle Spiele ohne Kennzeichnung in PAL. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprogbleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für Gameboy, Super Nintendo und Sega Saturn, sowie US- und Japan-Importe auf Anfrage. Vorbestellungen sind bei Neuheiten ratsam. Alle Logo´s sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

3. C links, C links, unten + C links, C links, unten + C oben, C oben

Vertikal Kombinationen

1. C oben, C oben, unten + C oben
2. C oben, C oben, C links, C oben, B (Grab)

Kicks

1. C unten, unten + C links

Specials

1. unten/rechts + C oben
2. rechts, rechts + C oben
3. rechts, rechts + C links
4. rechts, rechts halten C links (Running Push)
5. rechts, rechts halten C unten (Running Slide)
6. unten, unten/rechts, rechts + A

Morphix

Horizontal Kombinationen

1. C links, C links, unten + C links
2. C links, C links, C links, C oben, C links
3. C links, C links, C links, C oben, unten + C links, unten + C links, C oben, B

Vertikal Kombinationen

1. C oben, C oben, rechts + C oben, unten + C oben
2. C oben, C oben, C links, C oben, unten + C links, unten + C links, unten + C oben

Kicks

1. C unten, C unten

Specials

1. rechts, rechts + C oben
2. unten/rechts + C oben
3. unten/links + C links
4. unten, unten/rechts, rechts + A
5. rechts, rechts halten C links (Running Push)
6. rechts, rechts halten C unten (Running Slide)

Niiki

Horizontal Kombinationen

1. C links, C links, unten + C unten
2. C links, C links, C unten, links + C unten, C unten, rechts + C unten
3. C links, C links, C unten, links + C unten, unten + C oben, unten + C oben

Vertikal Kombinationen

1. C oben, C oben, unten + C links
2. C oben, C oben, C unten, links + C unten, C unten, rechts + C unten
3. C oben, C oben, C unten, links + C unten, unten + C oben, unten + C oben

Kicks

1. C unten, C unten, C oben
2. C unten, C unten, C unten, links + C unten, C unten, rechts + C unten

Specials

1. unten, unten/rechts, rechts + A
2. rechts, rechts, + C unten
3. links, links, + C unten
4. unten/links + C links
5. links, links + C links
6. unten/rechts + C oben
7. rechts, rechts halten C links (Running Push)
8. rechts, rechts halten C unten (Running Slide)

Scarlet Zerai

Horizontal Kombinationen

1. C links, C links, C links, C unten
2. C links, C links, unten + C links, C oben, B

Vertikal Kombinationen

1. C oben, C oben, C oben
2. C oben, C oben, C links
3. C oben, C oben, unten + C links, C oben, C oben, D + C links

Kicks

1. C unten, C links

Specials

1. unten/links + C links
2. unten/rechts + C oben
3. rechts, rechts + A
4. rechts, rechts halten C links (Running Push)
5. rechts, rechts halten C unten (Running Slide)
6. unten, unten/rechts, rechts + A

Zenmuron

Horizontal Kombinationen

1. C links, C links, C oben, C unten, C unten, C unten, links + C unten, C unten

Vertikal Kombinationen

1. C oben, C oben, links + C links
2. C oben, C oben, C oben, C unten, C oben, B

Kicks

1. C unten, C unten, unten + C unten
2. C unten, C unten, rechts + C unten
3. C unten, C unten, rechts + C unten, C oben, C unten, C oben, B

Specials

1. unten/links + C links
2. rechts, rechts + A
3. unten, unten/rechts, rechts + A
4. rechts, rechts + C links
5. rechts, rechts halten C links (Running Push)
6. rechts, rechts halten C unten (Running Slide)

Sonork Nezom

1. Reach out and touch some one: vorne, vorne, C oben
2. Heli-upper: hinten, hinten, C oben
3. Upper cut: vorne, unten, C oben
4. Blender: vorne, vorne, C links
5. Sweeping blender: hinten, unten, C links
6. Blender kick: vorne, unten, C links
7. Backhand claw: hinten, hinten, C links
8. Machinegun kick: hinten, hinten, C hinten
9. Head stomp: vorne, vorne, C hinten
10. Super balls: unten, unten, vorne, A
11. All-u-ken: vorne, vorne, A

Demitron

1. Leg stab: hinten, unten, C oben
2. Flash: vorne, vorne, C oben
3. Tele-upper: vorne, unten, C oben
4. Claw upper: hinten, hinten, C oben
5. Two hit slam: vorne, vorne, C links
6. Backhand claw upper: hinten, hinten, C links
7. Super spin: hinten, unten, C links
8. Flip slam: vorne, vorne, C hinten
9. Flying feet: hinten, hinten, C hinten
10. Claw saw: unten, unten, vorne, A
11. Teleport: hinten, hinten, a

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Abkürzung

Bisher konnten wir erst eine versteckte Abkürzung bei MRC herausfinden. Diese befindet sich auf der Downtown-Strecke im Modus „Hard". Ungefähr nach 3/4 der Strecke, nachdem man an den Windmühlen und der bergauf führenden Zick-Zick-Strecke vorbei ist, kommt man zu einer großen Kurve bei einem Wasserfall. Am rechten Rand sieht man dann einen Baum, der bei einem „One Way"-Schild (Einbahnstraße) steht. Fahre hier auf den Baum zu und du wirst eine Spalte in der Begrenzung sehen können. Dahinter führt eine Straße durch den Wasserfall und in einen Tunnel voller Wasser. Mit dieser Abkürzung kommst du dann kurz vor der Ziellinie wieder auf die Strecke.

SUPER MARIO 64

Heilung

Sollte deine Energieanzeige herunter sein, so springst du einfach ins nächstbeste Wasser. Wenn du hier wieder auftauchst, geht deine Energie wieder nach oben.

WAVE RACE 64

Riesen-Delphin

Wenn du das Spiel auf Englisch spielst und im Championship Modus auf "Normal" das Warm Up 20 mal hintereinander anwählst, so kannst du im „Dolphin Park" einen großen Delphin erblicken.

Alle Sterne in den Kursen 12 bis 15, sowie alle geheimen Sterne

SUPER MARIO 64

Nun kommen wir endlich zum letzten Teil unserer epischen Komplettlösung zu diesem tollen Spiel. Diesmal erkunden wir die letzten vier Kurse und zeigen euch noch, wie ihr die geheimen Sterne finden und alle 120 Sterne sammeln könnt.

Kurs 12 – Fliegenpilz Fiasko

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du die Haupttreppe nach oben und dort durch die große Türe hindurch. Folge dann dem Weg bis nach oben und gehe durch die Holztüre. Laufe nun um die Ecke herum und springe zum Schluß noch in das kleine Bild, auf dem sich Pilze befinden.

Stern 1 – Erklimme den Berg!

Von der Stelle aus, an der du den Kurs 12 begonnen hast, folgst du dem Weg um den Berg herum, bis du zu einem Affen und einem rollenden Holzstück kommst. Springe auf die linke Seite des Holzes und laufe mit ihm mit, bis es sich zum Pfad auf der anderen Seite hingedreht hat. Leite Mario zu diesem Pfad und springe dort rüber. Nun diesen Weg weiter entlang, bis du zu der Stelle mit den großen schwarzen Steinbrocken kommst. Stelle dich unten an diesen Pfad hin und beobachte die Brocken, so daß du Mario sicher an diesem Hindernis vorbeileiten kannst. Jetzt den Berg weiter hoch bis zu einem großen Wasserfall (wenn du den Wasserfall erreichst, so befindet sich gleich um die Ecke herum noch ein Extraleben). Hier springst du weit zum Weg auf der anderen Seite hinüber, gehst diesen entlang und begibst dich dann ganz nach oben auf den Berg, wo du den Stern finden wirst.

Stern 2 – Erkunde den Affenkäfig!

Begib dich noch einmal bis auf die Spitze des Berges und fange dort den Affen ein. Du mußt den Affen in die Enge treiben, indem du ihn langsam in eine Ecke drängst und ihn dann aufnimmst. Dann läßt du ihn wieder los und folgst ihm bis zum Stern unterhalb. Der Affe wird nun den Stern herablassen, so daß du ihn dir schnappen kannst. Dieser Stern befindet sich unterhalb des oberen Wasserfalls auf einem Sims.

Stern 3 – Finde die acht roten Münzen!

Vier der acht roten Münzen findest du nach einem Drittel des Weges den Berg hoch auf der linken Seite. Dort siehst du eine Gruppe Pilze, die vier rote Münzen oben drauf haben. Springe nun aber sehr vorsichtig, da kaum Platz für Fehler besteht. Die anderen vier roten Münzen befinden sich weiter oben am Berg nahe bei einer Gruppe von Maulwürfen. Es gibt viele Möglichkeiten, sie mit einigen Sprüngen die Wand hoch bis zur höchsten Plattform zu erreichen. Hast du dann alle acht Münzen eingesammelt, so kehrst du zu der Gruppe von Pilzen und nun auch einem riesigen Pilz auf der Außenseite des Weges zurück. Hier findest du den Stern – deine Sprünge sollten aber wiederum gut gezielt sein.

Stern 4 – Erforsche die Steilwand!

Begib dich den Berg hinauf, am Holzstück vorbei und über die Kluft beim Wasserfall hinüber. Nun weiter geradeaus bis zu vier gelben Münzen in einer Reihe. Hier drehst du dich zur Wand und springst in den wabernden Teil hinein. Jetzt rutscht du hier hinab in eine geheime Höhle. Achte dabei darauf, daß du den Pfeilen folgst und dich nicht zu schnell vorwärts bewegst – es gibt schließlich kein Zeitlimit zu beachten! Am Ende springst du in das Loch und schnappst dir den Stern im nachfolgenden Raum.

Stern 5 – Halte Ausschau auf der Brücke!

Erklimme den Berg bis zu einem lila Schalter. Aktiviere ihn und folge dann dem Weg weiter bis zu einem dünnen Sims gegenüber des Wasserfalles. Für eine kurze Zeit wird ein Block vor dem Wasserfall auftauchen. Springe zu ihm und dann von dort aus durch das Wasser auf den Sims dahinter, auf dem sich der Stern befindet.

Stern 6 – Suche den einsamen Pilz!

Wieder geht es den Berg hoch und lasse dich dann kurz vor dem Holzstück auf einen kleinen Sims hinabfallen. Dort sollte sich ein rosa "Bob-Omb" befinden. Sprich mit ihm, so daß die Kanone aktiviert wird. Nun gehst du zu der Gruppe Pilze zurück und springst dort auf den in der Mitte, der fast der niedrigste sein sollte. Stelle dich genau mittig darauf und du wirst automatisch zu einem neuen Weg transportiert. Folge diesem Weg bis zu einer Kanone, springe hinein und stelle sie auf ca. 3 cm über dem Stern ein, damit du einsammeln kannst.

Stern 7 – Sammle 100 Münzen

60 Münzen auf der Rutsche den Berg hinab
8 rote Münzen
5 gelbe Münzen in "Crazy Crates"
19 gelbe Münzen durch das Besiegen von Gegnern
33 gelbe Münzen im Freien

Kurs 13 – Gulliver Gumba

Laufe vom Eingang zum Schloß aus die Haupttreppe hinauf und gehe durch die große Türe ganz oben. Folge dem Weg weiter nach oben und gehe dort wieder durch die Holztüre hindurch. Drehe dich und laufe nach links und gehe durch die erste Holztüre, auf der sich ein Stern befindet. Hier findest du drei Bilder von "Gumbas". Springe durch das linke Bild, um dich als "Big Mario" auf den Kurs zu begeben. Oder springe durch das rechte Bild, um als "Mini Mario" den Kurs zu bestreiten.

Stern 1 – Pflücke die Schnapp-Piranha!

Springe in das linke Bild, um den Kurs als "Big Mario" zu bestreiten und schwimme nach links. Klettere hier zu der grünen Röhre in der Nähe heraus. Springe in sie hinein, um als "Mini Mario" weiter zu spielen. Kämpfe nun gegen die fünf großen Piranha. Am besten machst du dies, indem du sie, sobald sie aus dem Boden herauskommen, trittst und schlägst. Sind alle fünf erledigt, so erscheint der Stern und du kannst ihn an dich nehmen.

Stern 2 – Begib dich zur Spitze der Insel!

Springe wieder in das linke Bild, um den Kurs als "Big Mario" zu spielen. Vom Start aus gehst du nach links und bis zur grünen Röhre. Lasse dich dann auf dem Sims dahinter hinabfallen, wo du zu einem lila Schalter kommst. Laufe dann den nun erschienenen Weg entlang und springe zu dem parallel laufenden Bergpfad hinauf. Laufe weiter den Berg hoch und springe in die nächste grüne Röhre, die du antriffst. Du erscheinst nun als "Mini Mario" wieder und mußt abermals den Berg hoch. In der gelben Kiste ganz oben befindet sich dann der Stern.

Stern 3 – Trete noch einmal gegen Koopa an!

Springe diesmal in das linke Bild und aktiviere den lila Schalter, wie schon vorhin. Springe wieder zum seitlichen Bergpfad hinauf und gehe weiter zur grünen Röhre auf deinem Weg. In diese springst du hinein und begibst dich dann weiter den Berg hinab, bis du Koopa triffst. Rede mit ihm und stimme einem Rennen zu. Am besten folgt man ihm einmal, damit man die Strecke kennt, und rennt dann das Rennen noch mal mit ihm. Du mußt diese Strecke allerdings unter 25 Sekunden schaffen, damit du Koopa besiegst und den Stern erhältst.

Stern 4 – Löse die fünf Itty Bitty-Rätsel!

Für diesen Stern mußt du erst einmal fünf geheime Stellen und fünf Zahlen finden! Die erste Stelle ist im Wasser ganz oben am Berg. Die zweite Stelle befindet sich genau vor dem Loch, bei dem die schwarzen Bälle erscheinen. Die Dritte befindet sich links des Strandes genau vor der kleinen Öffnung. Die Vierte ist rechts des Strandes in der Nähe des rosa "Bob-Omb". Von hier aus mußt du nach oben zur äußerst schmalen Holzbrücke springen, die dich zu einem weiteren engen Abschnitt bringt. Die fünfte und letzte Stelle befindet sich genau hier. Hier mußt du sehr langsam vorgehen, um Erfolg zu haben. Sind alle fünf Stellen gefunden, so erscheint der Stern auf einer kleinen beweglichen Plattform. Aktiviere den lila Schalter, um ihn erreichen zu können.

Stern 5 – Finde die acht roten Münzen

Wieder springst du in das linke Bild, um als "Big Mario" zu spielen. Gehe zum rosa "Bob-Omb" rechts des Strandes und bringe ihn dazu, die Kanone zu aktivieren. Danach gehst du zu einer der grünen Röhren zurück – die bei dem Loch, an dem die schwarzen Bälle erscheinen. Springe in diese grüne Röhre und spiele nun als "Mini Mario" weiter. Kehre nun zu der Stelle zurück, wo du mit dem "Bob-Omb" geredet hast und springe in die Kanone. Ziele damit nun auf den Baum auf dem Sims oberhalb, so daß du die Brücke überqueren kannst. Am Ende der Brücke ist ein kleiner Eingang. Gehe hindurch und du befindest dich in einer Höhle, in der die acht roten Münzen liegen. Jetzt mußt du vorsichtig von Sims zu Sims springen, bis du die siebte Münze eingesammelt hast. Du solltest dich nun auf einem hohen Sims befinden. Springe zweimal vom blauen Block weg und halte dich oben fest. Leite Mario noch zum Schluß zur letzten roten Münze. Danach erscheint der Stern direkt unterhalb dieser Stelle.

Star 6: Drehe Wiggler Im Kreis!

Gehe als "Big Mario" bis ganz nach oben auf die Spitze des Berges und stampfe in das Wasser dort. So verschwindet das Wasser und ein kleines Loch wird sichtbar. Jetzt läufst du wieder nach unten zurück zur grünen Röhre. Springe hinein und du kommst als "Mini Mario" zurück in den Level. Laufe nun wieder ganz nach oben auf den Berg und springe in das Loch. Nun stehst du einer riesigen Raupe gegenüber. Dieser mußt du dreimal auf den Kopf springen, um sie zu besiegen und den Stern zu erhalten.

Stern 7 – Sammle 100 Münzen ein

Als "Big Mario"
13 gelbe Münzen durch das Besiegen von Gegnern
1 gelbe Münze in der Öffnung mit den schwarzen Bällen
3 gelbe Münzen aus den gelben Kisten
1 blaue Münze von Koopa
12 gelbe Münzen im Freien

Als "Mini Mario"
8 rote Münzen
2 blaue Münzen vom blauen Block
81 Münzen durch das Besiegen von Gegnern
1 blaue Münze von Koopa
10 gelbe Münzen von hölzernen Pfosten

Kurs 14 – Tick Tack Trauma

Auch hier läufst du vom Eingang des Schlosses aus die Haupttreppe hoch und gehst durch die große Türe oben. Folge dem Weg nach oben und gehe dort durch die Holztüre hindurch. Nun den roten Teppich entlang zu einer weiteren Treppe und durch die große Stern-Türe ganz oben. Drinnen siehst du eine Uhr, durch die du in den Kurs 14 kommst.

Stern 1 – Rolle den Käfig!

Springe genau dann in die Uhr hinein, wenn sie auf einer vollen Stunde steht und der ganze Mechanismus darin wird stoppen. Drinnen bahnst du dir deinen Weg nach oben und nimmst dir dort den Stern aus dem Käfig mit.

Stern 2 – Achte auf das Pendel!

Und wieder springst du genau zur vollen Stunde hinein und gehst nach oben bis zum Käfig, in dem du den ersten Stern gefunden hattest. Springe auf den Käfig und folge dem Weg auf der anderen Seite. Manchmal wirst du einen Backflip machen müssen, um die höheren Plattformen erreichen zu können. Laufe weiter nach oben und sammle den Stern ganz oben ein.

Stern 3 – Laß dir den Weg zeigen!

Springe in die Uhr, wenn der Zeiger auf 15 Minuten nach der vollen Stunde steht und laufe wie schon vorhin wieder die Uhr hoch. Halte bei der zweiten gelben Box an und warte darauf, daß die zweite Hand ausgestreckt wird. Genau dann springst du darauf und sammelst den Stern in der Nische auf der anderen Seite ein.

Stern 4 – Stampfe mächtig auf!

Auch hier springst du 15 Minuten nach der vollen Stunde in die Uhr und läufst wieder nach oben. Laufe, wie schon bei Stern 2, weiter. Nachdem du den Pfosten hochgeklettert bist, springst du zum Käfig rechts hinüber. Von dieser Plattform aus hüpfst du zum sechseckigen Zahnrad und dann weiter zum schmalen Weg rüber. Nun weiter über die sich drehenden Blöcke und zum Weg auf der linken Seite. Folge diesem Weg an einigen Blöcken vorbei, über einige Fließbänder und nach oben zur nächsten Gruppe Blöcke. Springe nun zur Hand ganz oben und warte darauf, daß sie sich zu einem Fließband auf der anderen Seite bewegt. Nun machst du einen "Backflip" auf den blauen "Whomp" auf der anderen Seite. Von hier aus kannst du zum Stern springen.

Stern 5 – Springe auf denSchwebebalken!

Springe in die Uhr, wenn sie auf 30 Minuten vor bzw. nach der vollen Stunde steht. Begib dich, wie schon vorhin, weiter nach oben, bis du von einer schwebenden Plattform aus zum sechseckigen Zahnrad springen mußt. Nun aber,

statt zum schmalen Weg zu springen, hüpfst du nach rechts und auf den Käfig drauf. Dann springst du über die Blöcke in der Wand nach oben bis zu einem weiteren Stern in einem Käfig.

Stern 6 - Finde die acht roten Münzen!

Diesmal springst du wieder zur vollen Stunde in die Uhr und gehst dann nach rechts bis zu den Plattformen. Springe sie der Reihe nach hoch und du wirst so alle acht roten Münzen finden. Der Stern erscheint dann direkt unter der letzten Plattform, du erreichst ihn, indem du von einer tiefergelegenen Plattform abspringst.

Stern 7 – Sammle 100 Münzen ein!

8 rote Münzen
68 gelbe Münzen von den gelben Blöcken
2 gelbe Münzen durch das Besiegen von Gegnern
7 blaue Münzen
7 gelbe Münzen im Freien

Kurs 15 – Regenbogen Raserei

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du wieder die Haupttreppe hoch und durch die große Türe ganz oben. Folge dann dem Weg weiter nach oben und gehe durch die Holztüre. Gehe dann den roten Teppich entlang eine weitere Treppe hinauf und dann durch die große Sterntüre ganz oben – in diesem Raum siehst du dann die Uhr. Von hier aus mußt du mit einem "Backflip" auf den Sims rechts kommen und dann in das Loch in der Wand springen. Jetzt kannst du ein Loch in der Wand sehen, das den Eingang zu Kurs 15 darstellt.

Stern 1 – Reise auf den Regenbögen!

Springe zunächst auf den ersten Teppich und bringe ihn zu den vier sich drehenden Plattformen. Begib dich nach rechts und nimm dann gleich den nächsten Teppich hier. Fahre mit ihm bis zum Ende dieser Linie und wechsle dann zum Teppich links. Mit diesem Fluggerät geht es dann weiter bis zum Ende der Reise und einem großen Schiff. Hier findest du dann den Stern.

Stern 2 – Suche das Haus am Himmel!

Springe wieder zum ersten Teppich und fliege zu den vier sich drehenden Plattformen. Gehe nach rechts und nimm den nächsten Teppich hier. Fliege wieder zum Ende der Linie und nimm diesmal den Teppich rechts. Mit ihm geht es weiter, bis du zweimal durch das große Gebäude geflogen bist. Dann erreichst du die Spitze und findest dort auch den Stern.

Stern 3 – Finde die acht roten Münzen!

Nimm den ersten Teppich bis zu den Plattformen und gehe dann geradeaus weiter bis zu einem Betonirrgarten. Nun mußt du einige echt schwere Sprünge hinlegen, um an alle acht Münzen und dann auch die Belohnung dafür unten im Irrgarten zu kommen. In der Nähe des sich drehenden Herzens im hinteren Teil des Irrgartens wird ein großer "Wandsprung" benötigt. Ganz oben ist dann ein Aufzug, der dich nach unten zu einigen roten Münzen bringt.

Stern 4 – Laß dich von der Brise treiben!

Gehe zu den vier Plattformen und nimm die linke. Folge dann dem Weg nach unten am Stab entlang und über die Rampen. Dann die hölzerne Schräge mit den drei Stufen nach oben. Wenn du jetzt noch über die schwingenden Hindernisse weitermachst, so kommst du schon bald zum Stern.

Stern 5 – Überwinde die Macht der Dreiecke!

Gehe zunächst einmal genauso wie bei Stern 4 vor, jedoch mußt du bei der hölzernen Schräge weiter nach vorne laufen und bis zum lila Schalter gehen. Drücke ihn, um so das "Pyramiden Puzzle" zu aktivieren. Nun mußt du auf die Plattformen springen und oben den Stern einsammeln, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Stern 6 – Schau dir den Regenbogen an!

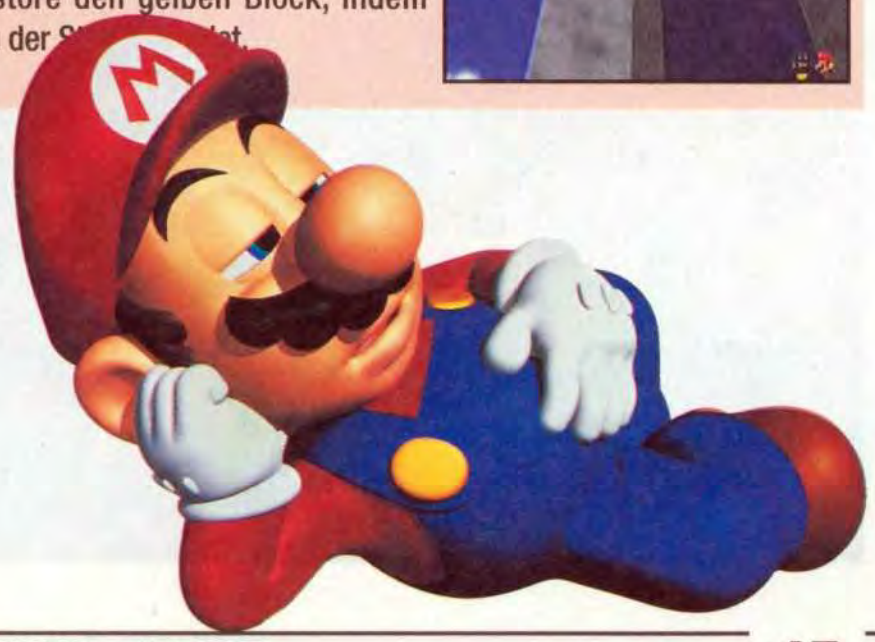
Und wieder geht es erst zu den vier Plattformen, dann geradeaus weiter und bis zum Irrgarten bei Stern 3. Gehe nun zu dem sich drehenden Herz im hinteren Teil des Irrgartens und springe über die Wand nach ganz oben. Rede nun mit dem rosa "Bob-Omb", damit dieser die Kanone aktiviert. Nun zurück zu den Plattformen und dann weiter bis zum Schiff bei Stern 1. Am hinteren Teil des Schiffes ist die Kanone.

Steige ein und schieße Mario durch den Regenbogen-Kreis und bis zum Stab auf der schwebenden Insel. Rutsche dann den Stab hinab und zerstöre den gelben Block, indem sich der S[illegible]

Stern 7 – Sammle 100 Münzen ein!

Die beste Reihenfolge für das Einsammeln der Münzen ist es, wenn du zuerst zum "Großen Haus" am Himmel gehst, dich auf den Balkon stellst und dich an die Spitze des Irrgartens warpst. Sammle hier alle Münzen ein und nimm dann alle Münzen auf dem Weg zum "Pyramiden Puzzle" mit. Zuletzt gehst du dann zum schwebenden Schiff.

8 rote Münzen
7 blaue Münzen
17 gelbe Münzen durch das Besiegen von Gegnern
68 Münzen im Freien

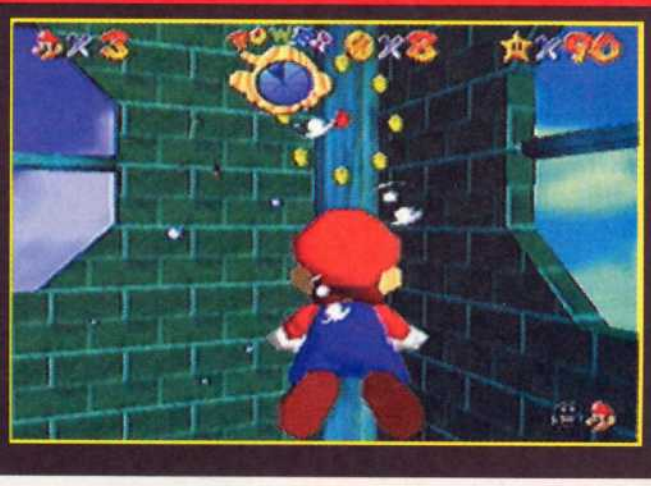


15 Geheime Sterne

Geheimer Stern 1 und 2: Die geheime Rutsche der Prinzessin – 1 Stern erforderlich

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du die Treppen in der Mitte des Raumes hoch, gehst dann nach rechts und durch die Türe mit dem Stern mit der Nummer 1 darauf. So kommst du in einen Raum mit Glasscheiben. Springe in die rechte, um so den Kurs zu betreten. Nun mußt du die Rutsche vorsichtig hinabrutschen, um den ersten Stern zu erwischen. Danach mußt du in 29,9 Sekunden oder weniger nach unten, um den zweiten Stern zu bekommen. Um schneller durchzukommen, springst du am Start weit ab und drückst den Stick die ganze Zeit nach vorne. Außerdem solltest du jeden Kontakt mit Wänden vermeiden.

Geheimer Stern 3: Das geheime Atrium – 3 Sterne erforderlich



Springe in die hochgelegene schwarze Öffnung rechts vom Eingang zu Kurs 3 – das Bild des versunkenen Schiffes. Innen mußt du dann schwimmen und alle acht Münzen einsammeln, um so einen Stern unten in diesem Raum zum Vorschein zu bringen.

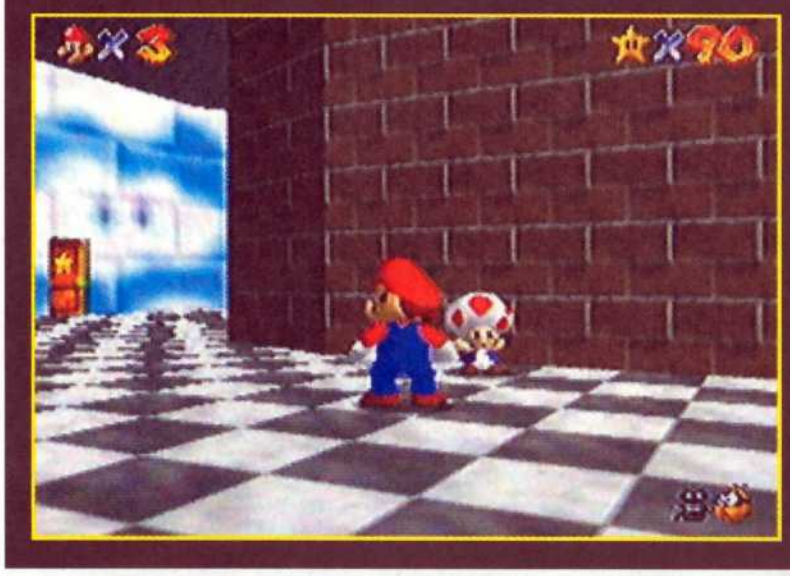
Geheimer Stern 4: Marios Flug über den Regenbogen – 50 Sterne erforderlich

Wenn du vor der Uhr, die den Eingang zu Kurs 14 darstellt, stehst, dann gehst du nach links. Springe hier zum Sims hoch und dann in die kleine Öffnung in der Wand. Hier befindet sich ein Loch im Boden, durch das du zu den Regenbogen am Himmel kommst. Dort mußt die Flugmütze und die Kanonen einsetzen, um die acht roten Münzen und den geheimen Stern einzusammeln.

Geheimer Stern 5, 6 und 7: Bowsers rote Münzen

In jedem Level, in dem du gegen Bowser antrittst, gibt es acht rote Münzen einzusammeln. Wenn du dies machst, so bekommst du zur Belohnung einen geheimen Stern.

Geheimer Stern 8, 9 und 10: Mit Toad reden



Du bekommst drei Sterne, wenn du an bestimmten Stellen mit Toad redest: wenn du nahe am Pool, der zu Kurs 6 führt, stehst. Wenn du hinter dem Treppenabsatz, der zum ersten Stock des Schlosses führt, stehst und zuletzt, wenn du in der Ecke des obersten Schloßstockwerks in der Nähe der Uhr stehst.

Geheimer Stern 11 und 12: Fange den Hasen

Unten im Schloß findest du einen goldenen Hasen vor, sofern du 15 Sterne hast und ein zweites Mal bei 50 Sternen. Jedes Mal solltest du versuchen, ihn zu fangen, um einen Stern zu bekommen. Dazu drängst du den Hasen am besten in die Ecke.

Geheimer Stern 13, 14 und 15: Flügelmützen Kurse

Wenn du die drei Mützen-Schalter aktivierst, dann wirst du bemerken, daß es acht rote Münzen zum Einsammeln gibt. Du mußt nun alle acht Münzen in jedem Level einsammeln, damit du die letzten drei Sterne erhältst.

120 Sterne

Falls du es schaffst, alle 120 Sterne einzusammeln, so kommt die Kanone auf dem Gelände des Schlosses zum Vorschein. Springe hinein und ziele damit auf das Dach. Dort trifft Mario auf Yoshi sowie viele Extraleben. Wozu man die allerdings jetzt noch braucht, kann ich euch leider nicht sagen!

Das Ende – oder vielleicht doch nicht?!

CYBER GAMES

Order-Line:
0491/9280631

N64 - Hardware

Nintendo 64 dt.....	DM	299,--
Control Pad.....	DM	59,--
Antennenkabel.....	DM	29,--
Multinormadapter.	DM	39,--
Controller - Pak....	DM	34,--
Memory Card 4x..	DM	59,--
Control Pad Verl..	DM	15,--

Versandkostenfrei

N64 - Software

Mario Kart.....	DM	89,--
Super Mario 64.....	DM	89,--
Wave Race 64.....	DM	89,--
Int.Superst. S.....	DM	139,--
Turok.....	DM	139,--
Pilotwings 64.....	DM	119,--
Blast Corps*.....	DM	109,--
Lylat Wars*.....	DM	129,--
NBA Hang Time*...	DM	129,--
Multiracing Camp*.	DM	139,--

Versand erfolgt portofrei per Post-Nachnahme. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. *Bei wir mit DM 20,--.Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Versand erfolgt berechnen wir

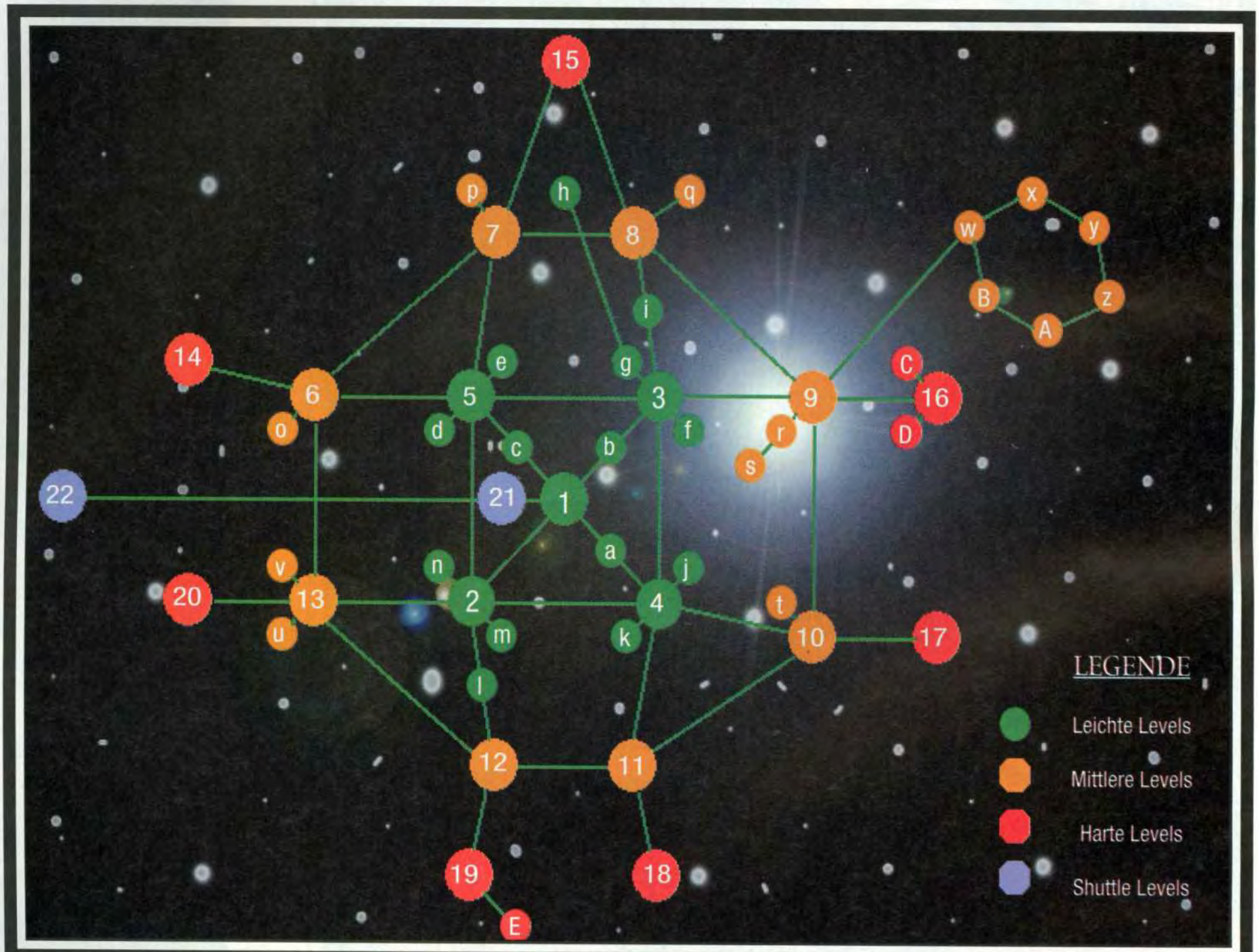
Händleranfragen erwünscht

CYBER GAMES
Video & Computersipele
Friesenstr. 62 - 26789 LEER
Telefon 0491/9280611
Telefax 0491/9280618

Die Medium-Levels

BLAST CORPS

Langsam aber sicher füllt sich das Nintendo 64-Sortiment mit interessanten Spielen aus allen Genres. Besonders bemerkenswert ist Blast Corps, das seit Mitte August mit seiner Mixtur aus Action und Strategie für lange Spielenächte sorgt. Wir schauen uns diesen Monat die Levels im mittleren Schwierigkeitsgrad an und zeigen euch ein paar Tricks, wie ihr gute Zeiten schafft.



	Normal Levels	16	Kristallriss	h	Immoturbo	x	Katakombo
1	Edukativa	17	Obsidianmeile	i	Turbobuggy	y	Magmapool
2	Grobstadt	18	Diamantsand	j	Billiardboom	z	Stampfspektakel
3	Chaosdistrikt	19	Austernhafen	k	Aqualonia	A	Salinenfeuer
4	Silberstadt	20	Metropolika	l	Donnerfaust	B	Echseninsel
5	Multiplia	21	Shuttlefrei	m	Hoffnungskai	C	Fataldemolage
6	Intercity	22	Shuttle-Insel	n	Jadeplateau	D	Dunkelherz
7	Tempcity			o	Kistensprint	E	Pactruck
8	Rammsterdamm		**Bonus Levels**	p	Glanderranch		
9	Alternativa	a	Monstertruck	q	Cobaltrennen		**Extra Levels**
10	Elfenbeinkueste	b	J-Bomb	r	Bliffbluff	Mond	
11	Eisenmine	c	XR7-Protocrash	s	Bisonfurche	Merkur	
12	Saltonia	d	Spiegelstrassen	t	Kistenknall	Venus	
13	Echolaria	e	Tempofabrik	u	Micapark	Mars	
14	Emberham	f	Grossgiesserei	v	Duenensprint	Neptun	
15	Katenaschlucht	g	Basalka	w	Kugeltrubel		

Medium Levels

Alternativa – Platin 1' 00"

Da dein Zeitlimit nur 1 Minute und 55 Sekunden beträgt, mußt du hier sehr schnell vorgehen. Nachdem du den Gully verlassen hast, fährst du nach rechts und bewegst dich in die Gebäude, die mit Pfeilen gekennzeichnet sind hinein. Hier solltest du einen guten Start hinlegen und dich besser nicht zwischen den Häusern festfahren. Das hintere Stück des Trucks sollte dabei immer in einer Linie mit dem Gebäude, das du zerstören willst, sein. Konzentriere dich immer nur auf die Häuser, die mit Pfeilen markiert sind, und fahre gleich zum nächsten weiter, sobald der Pfeil verschwindet. Du mußt sie aber niemals ganz zerstören – lediglich der Teil, der den Weg des Carriers blockiert, muß weg. Du solltest jede Unebenheit im Boden als Rampe ausnutzen, um so Extrapower zu bekommen. Wenn der "Monstertruck" immer in Bewegung bleibt, solltest du keine größeren Probleme haben.

In diesem Abschnitt gibt es zwei Radarstationen, die du finden mußt. Eine befindet sich auf einer Anhöhe links vom Startplatz gleich hinter der engen Rechtskurve. Die zweite befindet sich auf der anderen Seite der Brücke links nach dem Gully. Außerdem gibt es hier mehrere RDUs (Radiation Dispersal Unit).

Bliffbluff – Bonus – Gold 55" - Platin 46"

Ein kleiner und leichter Kurs! Benutze den schwarzen Van, um die besten Zeiten zu erreichen. Vermeide aber jeden Kontakt mit Hindernissen. Halte dich ganz eng an die Straßenführung und versuche, jeder Unebenheit in der Straße auszuweichen. Um eine Runde zu beenden, mußt du die Startlinie nicht überqueren – bleibe also auf der Innenseite.
Einen Radar mußt du hier aktivieren. Folge dazu dem Fluß links und du wirst den Radar unter einer Betonbrücke auf der rechten Seite finden können.

Bisonfurche – Bonus – Gold 1' 20" - Platin 1' 04"

Und noch ein leichter Kurs, den man ebenfalls am besten mit dem schwarzen Van fährt. Die Strecke verläuft relativ klar und es gibt direkt nach dem großen Sprung eine Abkürzung. Fahre weit auf die Rampe beim großen Sprung zu und drehe dich kurz vorher nach rechts, um so abzukürzen. Dann bewegst du dich auf der Originalstrecke auf der anderen Seite weiter und du kannst so eine Runde unter 18 Sekunden schaffen.

Rammsterdamm – Platin 44"

Mittels des "Turbobuggy" mußt du dir deinen Weg durch zehn Gebäude hindurch bahnen. Am besten fährst du dazu im Zickzackkurs über den Weg, den der Carrier nimmt. Dabei solltest du über die Hänge auf beiden Seiten die Gebäude von oben zerstören. So bekommst du automatisch die nötige Power und Höhe, um ein Gebäude mit nur einem Treffer zu zerstören. Und auch hier solltest du natürlich nur die Gebäude zerstören, die für das Erreichen des Missionszieles notwendig sind. Zudem ist wieder ein Radar zu aktivieren, der unter der Brücke auf deinem weiteren Weg zu finden ist. Weiterhin sind eine Vielzahl von RDUs anzutreffen, die sich links des wartenden Lasters am Ende des Levels befinden. Rechts des Hauptlevels, ganz oben und unten, befinden sich einige große Sphären. Benutze die Löcher, um sie zu zerstören, und komplettiere so den Level.

Cobaltrennen – Gold 40" - Platin 36"

Ein einfacher Level, der aber trotzdem eine enge Rennlinie und gute Konzentration erfordert. Und wieder können wir den schwarze Van empfehlen, der schnell und gut zu kontrollieren ist.

Tempcity – Platin 27''

Dieser Kurs läßt sich leicht für den Carrier vorbereiten, solange man nicht überstürzt handelt. Der "Ballista" hat Raketen bei sich, die du einsammeln solltest. Damit wird das Zerstören der Gebäude wesentlich einfacher. Konzentriere dich darauf, dich auf die wichtigen Gebäude auszurichten und sie zu vernichten. Sobald der Weg frei ist, nimmst du soviel Raketen wie möglich auf, begibst dich nach rechts in Richtung des grauen Kliffs, wo du noch drei weitere Raketenboxen findest. Dazu mußt du hier die Wand zerstören. Konzentriere dich dabei auf die Ecke, die etwas hervorsteht. Das Kliff wird dann immer grauer, bis es explodiert und eine Rampe freilegt. Fahre die Rampe hoch, um einen Radar zu finden. Dann nach rechts durch eine Gruppe kleiner Boxen hindurch, die du zerstörst, um so einen der Wissenschaftler zu finden.

Glanderranch – Bonus – Gold 1' 45'' - Platin 1' 33''

Bei diesem Kurs benutzt man am besten den "American Dream"-Wagen. Dieser läßt sich zwar nicht gerade sehr gut steuern, hat aber dafür eine wesentlich höhere Endgeschwindigkeit, so daß Fahrer jeder Könnensstufe eine Goldmedaille erreichen können. Allen anderen, die eher auf Nummer sicher gehen wollen, empfehlen wir wieder einmal den verläßlichen schwarzen Van. Ungefähr nach zwei Drittel des Weges, solltest du auf die Pfeile auf der Straße achten, die dir eine Abkürzung anzeigen. Wenn du sie in jeder Runde benutzt, schaffst du ganz sicher Gold.

Intercity – Platin 1' 15''

Beginnend im Zug mußt du bis zur Station auf der anderen Seite des Levels fahren. Begib dich dort aus dem Zug und folge den RDUs über die Strecke, indem du die Brücke benutzt. Nun steigst du in den "Ramdozer" und zerstörst das kleine Gebäude gleich in der Nähe. Parke den "Ramdozer" auf der Plattform des Krans und steige aus. Gehe zum Fuße des Krans und benutze ihn dazu, den "Ramdozer" auf die andere Seite der Strecke zu heben. Gehe wieder über die Brücke zum "Ramdozer" und steige ein. Diesmal fährst du bis zum Mittelpunkt des Zuges, wo du eine Dynamit-Kiste findest. Schiebe diese bis zum großen Gebäude auf der rechten Seite. Nun sollte sie explodieren und der Weg für den Carrier ist frei. Um die RDUs und den Radar zu erreichen, bringst du den "Ramdozer" wieder auf die Originalseite der Strecke. Dort fährst du die Straße parallel entlang bis zum Start zurück. Bald findest du ein Polizeiauto, das du bis zum Kran bringst und es mittels diesem auf die andere Seite hebst. Überquere die Brücke und steige in das Polizeiauto. Nun fährst du den Kurs zurück durch einige Tunnels. Den Radar findest du am Ende des Weges und die RDUs auf dem Weg dorthin.

Kistensprint – Bonus – Gold 1' 00''' - Platin 30''

Auch hier sind wieder fahrerische Fähigkeiten mehr gefragt als bloße Geschwindigkeit. Trotzdem mußt du aber auch schnell sein. So ist es am besten, wenn du einfach überall hinrollst. Dazu mußt du als "Donnerfaust" unterwegs sein und genau auf die Boxen zielen. Gehe mit Methode vor oder du wirst eine ganze Menge Zeit sinnlos verschwenden, während du versuchst die Kisten zu zerstören.

Echolaria – Platin 45''

Benutze den "J-Bomb", um so alle Gebäude aus dem Weg des Carriers zu räumen, bis du die Schienen erreichst. Dann weiter nach rechts über den Berg und bis zum Zug. Begib dich in den Zug und halte ihn an, damit der Carrier sicher über die Schienen kann. Nun in das Auto auf dem Zug und über den Berg zurück zum "J-Bomb". Fliege wieder zur Strecke zurück und zerstöre weiter alle Gebäude, bis du auf einen Berg und einen Kanal dahinter triffst. Hier mußt du nach links, wo du ein Kanalboot findest. Steige dort ein und fahre es den Weg, den du gekommen bist, zurück, damit der Carrier so den Fluß überqueren kann. Benutze das Polizeiauto auf dem Schiff, um zum "J-Bomb" zurückzufahren und zerstöre dann den Rest der Gebäude. Um im "Time Attack"-Modus eine sehr gute Zeit zu erzielen, solltest du die Sache mit dem Boot und dem Zug einfach weglassen und dich nur auf das Zerstören der Gebäude konzentrieren.

Links des Kanals, in dem du das Boot gefunden hast, befindet sich eine der zwei Radarstationen. Zerstöre einfach den roten Gascontainer, um sie finden zu können. Die Zweite befindet sich ebenfalls nahe am Kanal. Wenn du das erste Mal auf ihn triffst, so wirst du einen kleinen geschwungenen Pfad sehen können. Folge diesem bis zu einer Steinsäule – ganz oben ist dann der Radar.

Dünensprint – Bonus – Gold 1' 10'' - Platin 1' 01''

Für alle diejenigen, die eine sichere Goldmedaille erreichen wollen, ist wieder der schwarze Van die richtige Wahl. Wer eine extra schnelle Zeit – 15 Sekunden pro Runde – erreichen will, der nimmt den roten Wagen. Dieses Auto rutscht zwar mehr, ist aber auf Gras schneller und kann verlorene Zeit wieder aufholen, wenn der Fahrer gut steuern kann.
Die wichtigste Abkürzung hier, findest du direkt nach der dritten Wand auf der linken Seite – den Start nicht mitgerechnet. Fahre dort nach links direkt an der Rampe entlang bis zu ihrem Ende. Dann überquerst du sie in Richtung der Grasfläche auf der anderen Seite. Folge dann der Wand wieder zurück zur eigentlichen Strecke, fahre hier links und begib dich in Richtung Ziellinie.

Micapark – Bonus – Gold 50'' - Platin 30''

Da du nur eine begrenzte Anzahl an Munition zur Verfügung hast, solltest du auch hier mit Methode vorgehen. Ansonsten kannst du leider nicht alle Gebäude zerstören. Fahre auch möglichst nicht zu schnell, da sich so die Vorderseite der "Ballista" erhöht und die Raketen ihr Ziel verfehlen würden. Denke zudem wieder daran, daß du nicht zu jedem Gebäude fahren mußt. Bringe dich in eine zentrale Position und rotiere um dich herum, um so alles im Umkreis zu zerstören.

Saltonia – Platin 22''

Mit "Donnerfaust" kannst du diesen Level am besten bestreiten und so richtig den Zerstörer in dir herauslassen. Rolle direkt vom Start aus geradewegs auf die Gebäude zu und konzentriere dich wirklich nur auf die Häuser im Wege des Carriers, sofern du eine wirklich schnelle Zeit hinlegen willst. In einem Autopark nahe des Starts und auf der rechten Seite des Levels befinden sich jede Menge RDUs.

Eisenmine – Platin 54''

Dieser Level ist ein klein wenig komplizierter. Zuerst mußt du den "XR7-Protocrash" benutzen, um die Häuser aus dem Weg zu räumen. Dann machst du weiter und zerstörst die Gebäude, die um "Donnerfaust" herum stehen. Nun steigst du in den "Donnerfaust" ein und zerstörst die restlichen Gebäude ohne große Probleme. Rechts von der Stelle, an der du den "Donnerfaust" gefunden hast, siehst du eine Rampe. Begib dich hier nach oben und steige in den "Ramdozer", der sich hier versteckt. Nun fährst du mit ihm an der Klippenstraße in Richtung Start entlang bis du zu einem Kran kommst. Parke den "Ramdozer" beim Kran und hebe ihn mit diesem über die Straße. Renne über die Brücke und schiebe dann das Dynamit, das du hier vorfindest, in das Gebäude hinein. Nun hast du Zugang zu einem kleinen Irrgarten, in dem du einen Wissenschaftler finden kannst.

Elfenbeinküste – Platin 1' 12''

Um den Weg für den Carrier zu bereiten, mußt du den "Ramdozer" auf den Zug stellen und ihn bis zur nächsten Station fahren. Jetzt folgst du mit dem "Ramdozer" der Straße entlang und benutzt die TNT-Kisten, um die Gebäude aus dem Weg zu räumen. Du mußt sehr schnell und effektiv handeln und solltest darauf achten, daß du jeweils nur eine Kiste berührst. Nach den Kisten mußt du ebenfalls genauestens Ausschau halten. Gerate dabei aber niemals in Panik und versuche den Weg des Carriers möglichst ruhig zu gestalten. Um die anderen restlichen Objekte in diesem Level (inklusive Wissenschaftler) finden zu können, mußt du vom Start aus den "Ramdozer" herumdrehen und die TNT-Kiste hier bis zum versperrten Tunnel schieben. So solltest du das Hindernis hier beseitigen können. Parke wie schon vorhin beschrieben den "Ramdozer" auf dem Zug und fahre zur Station. Jetzt zerstörst du die Station mit dem "Ramdozer" und packst das TNT, das du im Gebäude finden wirst, auf den Zug. Dieses TNT geht zwar nicht so schnell hoch, du mußt aber trotzdem äußerst schnell handeln. Fahre nun mit dem Zug zurück durch den Tunnel am Start und halte den Zug so an, daß die TNT-Kiste neben der großen Statue steht. Nach der Explosion hast du den "J-Bomb" freigelegt. Steige ein und fliege auf die See, wo du eine Insel findest. Dort sind viele RDUs und einige Statuen, die dir einen dicken Bonus bringen, wenn du sie zerstörst.

Um an den Wissenschaftler zu kommen, mußt du wieder an Land zurückkehren und bis zum Anfang der Straße fliegen, an der der Carrier seine Fahrt begonnen hat. Rechts von dieser Stelle findest du einen Radar. Nun fliegst du zum ersten Tunnel an der Straße entlang und dann oben auf ihn drauf. Jetzt noch rechts entlang des grünen Berges fliegen und du kommst zu einer kleinen Nische, in der sich der Wissenschaftler befindet.

Kistenknall – Bonus – Gold 1' 10'' - Platin 35''

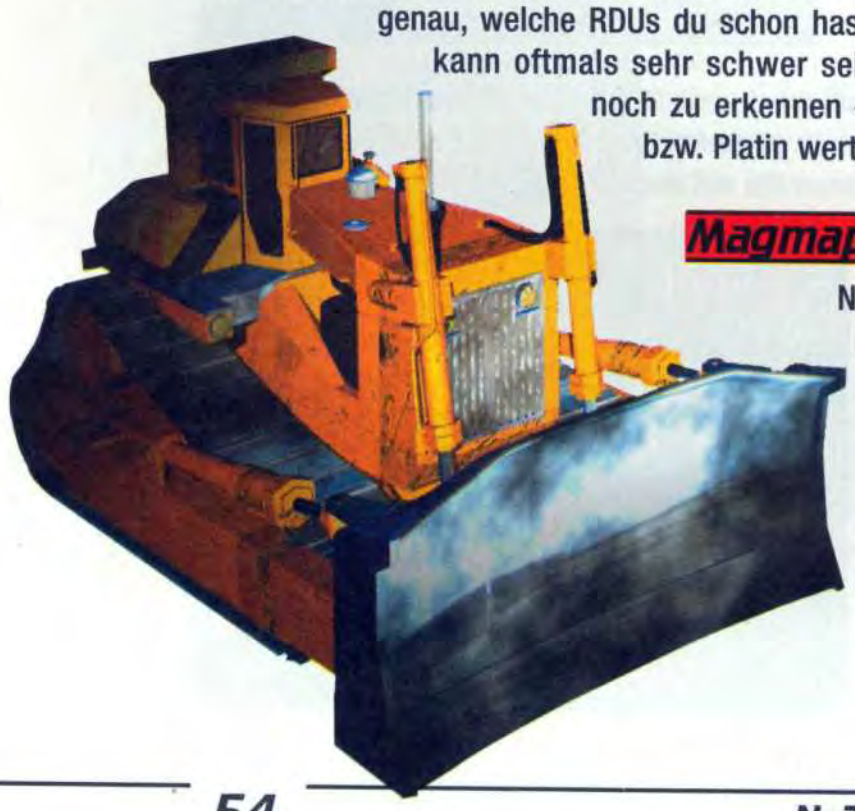
Hier benötigst du jede Menge fahrerisches Können, um den "Monstertruck" durch die vielen TNT-Kisten, die im Weg herumliegen, zu steuern. Am besten schiebt man dazu die TNT-Kisten in die Gebäude, so daß diese explodieren. Manche Kisten kann man aber auch in bester "Monstertruck"-Manier selbst zerstören. Das einzige Problem dabei ist das Gras, durch das du nicht unbedingt die nötige Geschwindigkeit bekommst, um viele zerstören zu können.

Kugeltrubel – Bonus – Gold 40'' - Platin 20''

Dieser Level ist schwer, aber äußerst geradlinig. Mit dem "J-Bomb" mußt du die ganzen zehn Sphären vernichten. Um dies zu schaffen, "stampfst" du am besten genau dann auf, wenn die Sphären fast still stehen und sich gerade wieder bewegen wollen. Ansonsten gehört einfach Glück dazu! Ein Radar, der sich im roten Gebäude im linken Teil des Levels befindet, muß dann noch aktiviert werden.

Katakombo – Bonus – Gold 1' 10'' - Platin 45''

Hier geht es wie beim guten alten Pac Man zu, denn du mußt den "Ramdozer" durch den Irrgarten steuern, alle RDUs einsammeln und darfst dich dabei nicht von den feindlichen Fahrzeugen erwischen lassen. Versuche mit System vorzugehen und den Irrgarten in kleineren Abschnitten abzufahren. Merke dir genau, welche RDUs du schon hast und welche noch nicht. Es kann oftmals sehr schwer sein, die ausgelassenen RDUs noch zu erkennen – zudem ist ja die Zeit Gold bzw. Platin wert.



Magmapool – Bonus – Gold 2' 00'' - Platin 1' 37''

Nun kommen wir zu dem wahrscheinlich schwierigsten Level dieses Spieles, der sehr viel Können und Geduld erfordert. Um die niedriger gelegenen Hölzer und Bälle zu erreichen, postierst du dich über ihnen und läßt den "J-Bomb" leicht absinken. Bist du zu schnell, dann ist alles verloren. Bei den anderen Sphären und Masten mußt du dich jeweils nur in die richtige Position bringen und den "J-Bomb" richtig steuern können – nimm dir hier den Schatten zur Hilfe.

Wenn du dich dann aus dem Krater heraus begibst, so findest du ganz unten eine Plattform mit einem Radar. Aktivierst du ihn, so bekommst du noch zusätzliche Bonus-Level.

Stampfspektakel – Bonus – Gold 2' 00'' - Platin 50''

Auch hier kannst du mit dem "J-Bomb" die gleiche Technik, wie eben beschrieben, einsetzen und ihn immer auf einer Höhe halten, bis die Hölzer ihn treffen. Die Burg oben auf dem Berg mußt du zerstören, um so an den Radar zu kommen.

Salinenfeuer – Bonus – Gold 1' 40'' - Platin 45''

In diesem Level geht es ebenfalls kerzengerade nach vorne und du mußt die Lichter auf den Säulen zerstören. Dummer weise sind die Säulen allerdings unterschiedlich hoch und du mußt deine Höhe deshalb ständig ändern und anpassen. Nutze auch hier die verschiedenen Perspektiven und den Schatten der Säulen, um dir so die optimale Position zu sichern. Oben rechts im Level befindet sich eine Plattform mit einem Radar darauf.

Echseninsel – Bonus – Gold 2' 30'' - Platin 1' 30''

Diesmal mußt du deine ganzen bisher erworbenen Fähigkeiten zusammennehmen, um diesen Level beenden zu können. Du bekommst es nun mit einer Kombination der letzten fünf Bonus-Levels zu tun, in der sich Sphären, bewegliche Plattformen und sogar ein Vulkan befinden. Wieder ist Methode gefragt! Arbeite dich systematisch durch die Insel vor und aktiviere den Radar, der sich hinter dem Berg rechts oben auf der Insel befindet.

GAMERS POINT

GAMERS POINT

..... Section NINTENDO 64

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör		..Software I - ...		.... Software II -.	
Konsole	289,00	Blast Corps	*		
Memory Pack	39,85	Clayfighter 3	*		
Memory Card Farbig	34,85	Cruisn USA	*	Robotron X	*
Universal Adapter	39,85	Dark Rift	*	Saint Andrew Golf	*
Joypad Farbig	54,85	Mumm Fun	*	Star Fox 64	*
Mad Catz Joypad	64,85	FIFA International Soccer 64	99,85	Star Wars - Shadow o.t. Empire	129,85
Super Pad 64 plus SV300	54,85	Formula 1 - Human Grand Prix	*	Super Mario 64	89,85
Super Pad 64 SV303	49,85	Golden Eye 007	*	Super MArio Kart 64	89,85
Fun Pad 64 SV304	54,85	Fixen	*	Tetris Phear	*
3D Shark Pad pro SV362	69,85	Int. Superstar Soccer Pro	144,85	Top Gear Rally	*
Joypad Verlängerung	24,85	Kwiller	*	Trouble Maker Go Go	*
Arcade Shark SV364	89,85	Mission : Imposible	*	Turok - Dinosaur Hunter	139,85
Flight Force Pro 64 SV366	139,85	Mystery Komplott	144,85	War Gods	*
RF- Unit	39,85	Multi Racing	*	Wave Racer 64	89,85
Scart - RGB Kabel	39,85	NBA Hang Time	129,85	Wayne Gretzkey's Hockey	129,85
Mad Catz Lenkrad	149,85	Pilotwings 64	99,85		
		Robotech : Crystal Dreams	*		

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

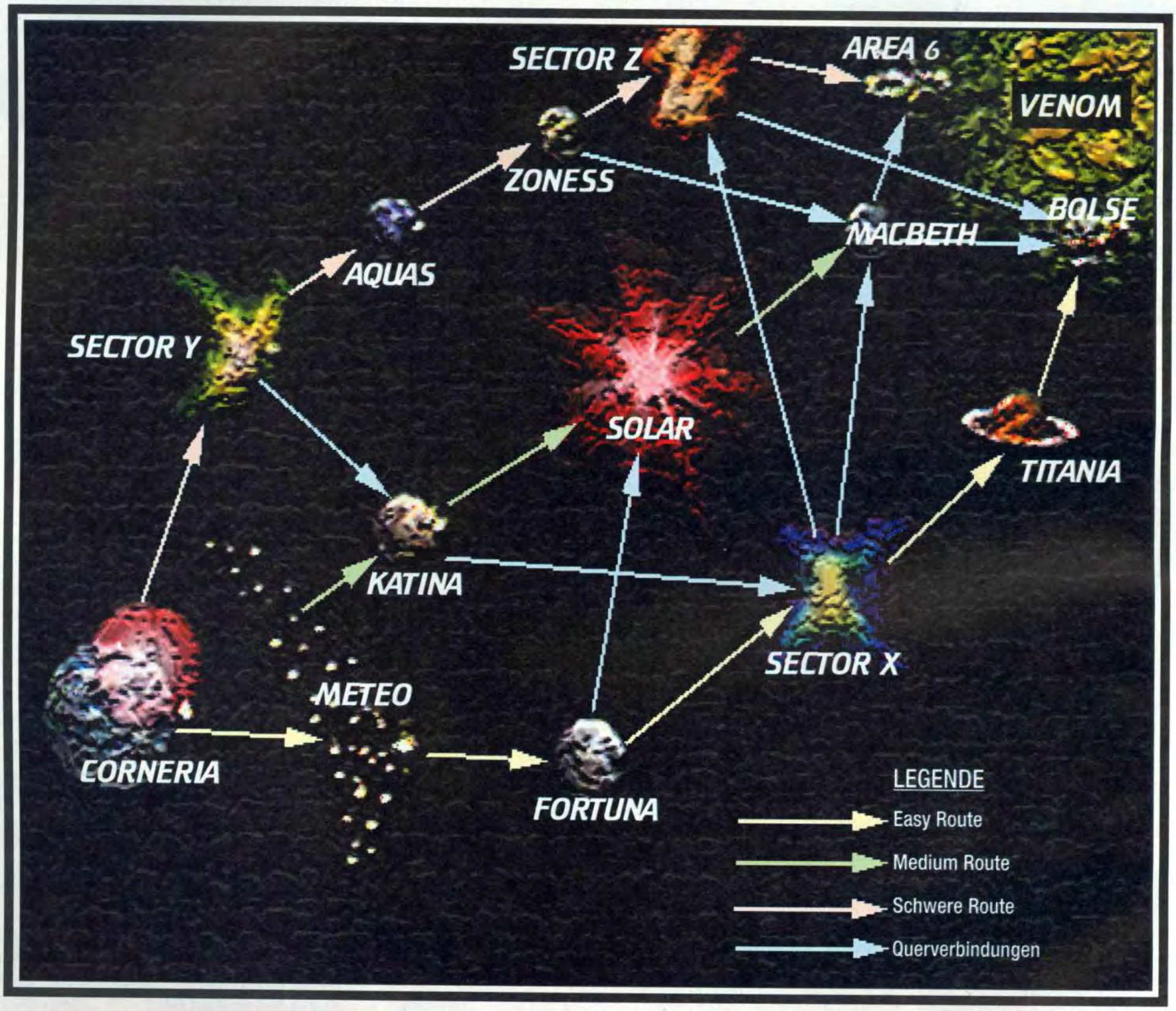
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

GAMERS POINT 0721 - 339 44 Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe 0721 - 339 45 GAMERS POINT

Easy und Medium Route

LYLAT WARS

Es hat zwar ein ganzes Stück gedauert, doch das Warten hat sich gelohnt. Mit den Ideen, die der 16 Bit-Vorgänger hatte, hat man Lylat Wars dank 64 Bit-Power in noch einmal höhere Dimensionen getrieben und zudem noch einen ganz hervorragenden Vier-Spieler-Modus für zusätzlichen Spielspaß eingebaut.



LYLAT WARS: DAS SPIEL

Diese Karte zeigt euch die möglichen Routen, die ihr auf dem Weg zum finalen Kampf auf Venom nehmen könnt. Es gibt auf Venom dann zwei verschiedene Kämpfe zu bestreiten, je nachdem, welchen Weg ihr wählt. Nimmst du den schweren Weg, so wird es auch auf Venom schwer und genauso geht es von der Easy-Route aus auch auf Venom dann leichter zu.
Ein weiterer Aspekt im Spiel, sind die Medaillen, die man für die jeweilige Anzahl von Treffern in jedem Level bekommen kann. Je nach Anzahl bekommt man eine oder auch nicht. Schaffst du es, alle Medaillen zu bekommen, so kannst du in einem Extra-Modus spielen und einen Soundtest sowie einen Grafik-Equalizer bedienen. Wenn du auf Venom im schweren Modus eine Medaille erhältst, so kannst du dann mit einem der panzerartigen Fahrzeuge spielen, die man im Versus-Modus zu sehen bekommt. Und wenn du dann noch im Extra-Modus eine Medaille schaffst, so kannst du den Versus-Modus auch zu Fuß bestreiten.
Doch all dies benötigt viel Erfahrung. Doch das Spiel ist natürlich auch ohne diese speziellen Merkmale ein echter Spaßbringer!

Leichte Route

Corneria: Medaille für 150 Treffer

Hier zu überleben ist nicht so schwer, da der Level an sich recht leicht gestaltet ist – erst wenn man die 150 Treffer schaffen will, wird es schwer. Hier wird schon einiges mehr an Flugfähigkeiten von dir verlangt. Wenn du zu Beginn über das Wasser fliegst, so wirst du von vorne und von hinten angegriffen. Benutze möglichst den Homing-Laser. Dazu hältst du den A-Knopf gedrückt, um die Gegner zu erfassen, und danach drückst du schnell ein weiteres mal. So erledigst du den erfaßten Gegner und die Flieger, die in einer Formation in seiner Nähe fliegen. Bis du ans Land kommst, kannst du 15 Treffer erreichen und diese Anzahl gleich danach durch den folgenden Angriff von hinten noch erhöhen. Bei Attacken von hinten benutzt du die Bremsen und fliegst nach unten oder machst einen Looping. So fliegt der Gegner an dir vorbei und du kannst auf ihn schießen und ihn zerstören. Weiter im Level kommst du zu einem halb zerstörten Gebäude mit einer vertikalen Spalte. Drehe nun dein Schiff nach links oder rechts (hochkant) und fliege dort hindurch. Sobald du durch bist, siehst du gleich drei Feindschiffe – schieße auf sie, um deine Trefferanzahl zu erhöhen.

So kommst du auch genau auf einen riesigen Roboter zu, für dessen Zerstörung du volle 5 Hit Points bekommst. Solltest du dabei zu schnell sein, so benutze die Bremsen oder mache einen Looping, um mehr Zeit herauszuholen.
Der Rest hängt dann leider ganz von deinen Fähigkeiten ab. Benutze einfach immer den Homing-Laser, um so viele Treffer auf Gruppen von Gegnern zu erzielen. Zudem gibt es in diesem Level in der Nähe von Steinbögen am Wasser mehrere Roboter, die dir zu der nötigen Trefferanzahl verhelfen können.

Leichter Endgegner

Der Endgegner leistet keinen großen Widerstand. Du mußt nur an ihm vorbeifliegen, auf seine Beine schießen, damit er sich nicht mehr bewegen kann und ihm dann in den Rücken feuern. Benutze auch deine Bomben, sofern du welche hast, und achte auf zusätzliche Power-Ups zwischen den Beinen des Endgegners.

Schwere Route

Um die schwierige Route fliegen zu können, mußt du Falco erst einmal gegen die drei Gegner hinter ihm helfen. Eine gut gezielte Bombe hilft hier am schnellsten, obgleich auch einige gute Laserschüsse Wirkung zeigen. Danach mußt du durch all die Steinbögen im weiteren Verlauf des Levels fliegen. Für die Engstellen solltest du die Bremsen einsetzen und/oder hochkant fliegen. Dann sollst du Falco durch den Wasserfall folgen. Darauf wirst du noch einmal angegriffen und kommst zum Schluß zu einem etwas stärkeren Endgegner.

Schwerer Endgegner

Eigentlich schwer, aber trotzdem recht einfach, denn du mußt nur die drei Arme, die Raketen auf dich feuern, abschießen (zwei links und einer rechts). Du kannst ihn allerdings nur dann verletzen, wenn er gerade seine Raketen abfeuert. Danach gilt es nur noch auf den Körper zu feuern – je schneller er zerstört ist, um so mehr Trefferpunkte gibt es auch. Maximal 10 sind hier möglich.

Meteo: Medaille für 200 Treffer – Leichte Route

Ganz einfach: auf alles schießen was sich bewegt und heil durch die Asteroiden kommen. Die großen Asteroiden in der Nähe des Startes kannst du nur mit einer Kombination aus Bremsen und Gasgeben durchfliegen. Danach halte die Augen offen und benutze wieder einmal deine Bomben und den Homing-Laser, um deine Treffer hoch zu schrauben.

Wenn du durch die Steinringe am Start fliegst, dann bekommst du ein Laser-Power Up. Nachdem du zwei schlangenartige Wesen erreicht hast, erscheint ein kleiner Steinring. Fliege hindurch und es gibt ein weiteres Laser-Power Up.

Leichter Endgegner

Hier mußt du zuerst einmal auf die gelben Zielflächen auf dem Rücken des Endgegners schießen. Du kannst nur dann auf eine schießen, wenn der Schutzschild des Endgegners abgeschalten ist. Dem rosa Laser weichst du durch eine Rolle aus. Bleibe in Bewegung, um keinen Treffer einzustecken. Wenn du weiter auf die gelben Zielflächen schießt, kannst du 10 Trefferpunkte kassieren.

Mittlere Route

Gegen Ende des Meteo-Levels siehst du blaue Ringe. Wenn du durch alle durchfliegst, bekommst du eine Bonus-Sequenz spendiert. Hier geht es ab wie beim guten alten Galaga-Shoot` em Up, gespickt mit vielen Extras. Zudem überspringst du so den Endgegner und begibst dich in Richtung Katina. Zum Durchfliegen der blauen Ringe wirst du wieder die Bremsen und das seitliche Fliegen (hochkant) benötigen.

Fortuna: Medaille für 50 Treffer – Leichte Route

Dieser Level teilt sich in zwei Abschnitte auf. Zuerst mußt du die Feindschiffe, die von der großen Basis aufsteigen, erledigen. Der zweite Teil ist dann um einiges wichtiger. Das Star Wolf-Team stößt zu dir. Wenn du es nun nicht schaffst, alle Teammitglieder abzuwehren, kommst du als nächstes zu Sector X.

Mittlere Route

Um die mittlere Route fliegen zu können, mußt du alle Star Wolf-Flieger vernichten. Dein nächster Level ist dann Solar.

Sector X: Medaille für 150 Treffer – Leichte Route

Die leichte Route geht eigentlich ziemlich geradlinig voran. Fliege einfach bis zum Endgegner und zerstöre ihn nicht zu schnell. Im zweiten Stage des Endgegners will dir Slippy seine Hilfe anbieten. Zerstörst du den Endgegner nicht rechtzeitig, so wird Slippy nach Titania gebracht und deine nächste Mission findet auch dort statt.

Mittlere Route

Zerstöre den Endgegner recht schnell und rette Slippy, der angegriffen wird. So geht es mit dem Macbeth-Level weiter.

Schwere Route

Ungefähr auf halbem Weg, kurz nach dem Checkpoint, führt der Weg in zwei Richtungen. Du fliegst links und bleibst auch links. Hier bekommst du es mit zahlreichen sich öffnenden und schließenden Türen zu tun. Zudem siehst du schon bald weiße rechteckige Türen. Auf diese mußt du schießen, wenn du auf der schweren Route in Sector Z willst. Doch das ist nicht so einfach – benutze am besten Bomben und deine Bremsen, um so mehr Zeit herauszuholen. Je mehr du auf die weißen Türen schießt, desto roter werden sie, bis sie sich öffnen. Wenn du dies alles schaffst, so wirst du automatisch zu Sector Z gebracht.

Sector X Endgegner

An dieser Stelle mußt du dich nur auf die gelben Augen des Endgegners konzentrieren. Fliege mal links und mal rechts hochkant an den Schüssen der Gegner vorbei und attackiere dazwischen immer wieder die Augen. Danach wird der Kopf herabfallen und ein neuer erscheint sofort darauf. Hier ist es nicht ganz klar, worauf du genau schießen mußt. Blitzt der Endgegner aber rot auf, so hast du einen Treffer gelandet. Am besten schießt du auf das, was als neuer Kopf erschienen ist und du solltest keine größeren Probleme bekommen.

Titania: Medaille für 150 Treffer – Leichte Route

Hier bekommt Fox eine neue Maschine präsentiert. Diesmal bist du in einem panzerartigen Gefährt, daß sogar schweben kann, wenn du R + Z gleichzeitig drückst. Dies ist vor allem beim Ausweichen von Schüssen und Einsammeln von Power Ups nützlich. Zudem kannst du rollen, wenn du einen der beiden Knöpfe (R oder Z) zweimal hintereinander drückst. So weicht man gut herabfallenden Objekten aus.

Titania Endgegner

Dieser Typ schaut recht stark aus und ist es auch, solange du nicht ein wenig Taktik mit ins Spiel bringst. Um den Armen und dem Schwanz dieses Gegners auszuweichen, mußt du rollen und schweben. Zuerst greifst du die vielen Arme an, danach den Kopf und dann den Oberkörper bis Slippy dann freigelassen wird. Nun erscheint eine Schadensanzeige für den Endgegner, die dir deine Treffer anzeigt. Nachdem Slippy frei ist, greifst du den Rumpf des Endgegners mit Bomben an und achtest dabei unbedingt immer auf den Schwanz.

Bolse: Medaille für 150 Treffer

Zu Beginn gibt es gleich eine Art "Gravitations-Sog", der dich auf einen sicheren Weg bringt. Hier mußt du auf die elektrisch miteinander verbundenen Säulen schießen – benutze dabei wieder den Homing-Laser. Danach öffnet sich der Level und du wirst von vielen Feindschiffen angegriffen. Wehre dich und konzentriere dich nun auf die gelben Punkte auf einer Säule in der Mitte. Während dieser Aktion sollst du auch noch Peppy, Slippy und Falco helfen. Hast du das Star Wolf-Team vorher nicht erledigt, so greift dich der Rest auch noch an. Mit Loopings und ähnlich geschickten Manövern kommst du von hinten an die Gegner heran. Beim Beschießen der gelben Punkte auf der mittleren Säule, wirst du von Lasern beschossen. In diesem Fall solltest du auf Entfernung bleiben und mit Rollen (zweimal R oder Z) dem Feuer ausweichen. Hast du die Säule vernichtet, so kommst du in den leichten Venom-Level.

Leichter Venom-Level: Medaille für 200 Treffer

Hier wirst du von vielen feindlichen Fliegern angegriffen. Hebe dir aber möglichst deine Bomben auf, da du sie später noch benötigst. Setze besser den Homing-Laser ein. Weiche durch Rollen den Schüssen aus und bremse und gib Gas, um herabfallenden Objekten aus dem Weg zu gehen. Mache dir keine Sorgen um den Weg, denn alle führen in einen Tunnel mit einem Steinmenschen. Nun mußt du auf alle Steinflächen an ihm schießen, um den Roboter darunter freizulegen. Dazu mußt du gut Schießen und Fliegen können. Doch mit Geduld wirst du den Gegner sicher zerstören können.

Leichter Venom Endgegner

Zu Beginn mußt du den Händen des Endgegners ausweichen und auf sie schießen. Die Hände bewegen sich folgendermaßen: die rechte Hand langt zweimal nach dir, dann die linke Hand einmal. Danach klatschen die Hände in der Mitte des Bildschirmes zusammen. Zum Ausweichen solltest du oben am Screen fliegen und dich rollen bzw. hochkant fliegen. Nachdem der Gegner seine Hände eingesetzt hat, versucht er dich in seinen Mund zu saugen. Bremse einfach und schicke im eine Bombe in seinen Mund. Machst du dies richtig, so wird der Kopf des Endgegners rot und Dampf kommt aus seinen Ohren. In diesem Moment kannst du frei auf seine Hände feuern. Schieße dreimal so auf die Hände und du kannst sie zerstören. Ein paarmal mehr und auch der Kopf ist weg. Aus dem Kopf kommt dann eine Art "Fledermauskopf" heraus. Wenn du auch auf diesen mehrmals schießt, so ist dieser leichte Endgegner besiegt.

Mittlere Route

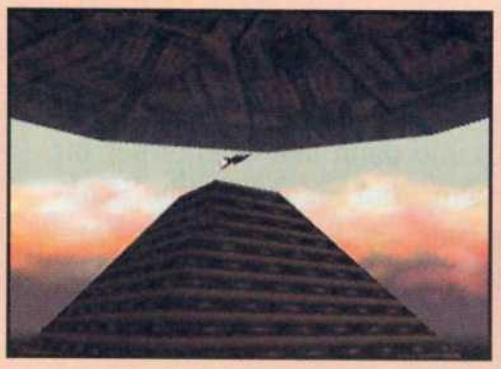
Diese Route erreichst Du, wenn du vorher zunächst den leichten oder den schweren Weg gewählt hast und dann noch alles das getan hast, was dazu benötigt wird, erst nach Katina, dann nach Solar und zuletzt nach Macbeth zu kommen – danach geht es dann wieder auf den schweren bzw. leichten Weg.

Katina: Medaille für 150 Treffer – Mittlere Route

Nun spielt alles in einem tollen Dogfight-Level (Kampf Flieger gegen Flieger), in dem du jede Menge Gegner mit Bomben oder dem Homing-Laser erledigen und so viele Treffer kassieren kannst. Nach einiger Zeit kommt noch ein Mutterschiff und weitere Gegner hinzu. Dein Hauptziel ist das Mutterschiff, dessen vier Außenteile, die sich immer wieder herabsenken, du zerstören mußt. Hast du sie zerstört, so erscheint unten am Schiff ein Kegel, den du in nur einer Minute zerschießen mußt. Hier gibt es leider keinen leichten Weg, nur daß du am besten auch im Fliegen weiter auf alles schießt.

Leichte Route

Schaffst du es nicht, das Mutterschiff in der vorgegebenen Zeit zu zerstören, so kommst du wieder auf die leichte Route und als nächstes in den Sector X-Level.



Solar Level: Medaille für 100 Treffer

Wieder einmal geht es geradewegs in das Geschehen, in dem du möglichst hoch über der Lavaoberfläche bleiben solltest. Gleichzeitig mußt du die Steine und die Vögel vernichten, um so Power Ups zu erhalten, da deine Energie durch die Lava kontinuierlich abnimmt. Weiche dann weiter den Lavawellen aus, bis du zum Endgegner kommst (das merkst du sicher!!!). Schieße hier zuerst auf die Arme und schieße auf die Steine, die er wirft, um deine Energie wieder aufzuladen. Sind die Arme weg, so schießt du möglichst mit Bomben auf den Kopf. Du mußt aufgrund der Entfernung sehr genau zielen, damit deine Schüsse auch treffen und somit zählen. Von diesem Level aus geht es nur nach Macbeth.

Macbeth: Medaille für 150 Treffer

In diesem Level steht ein neues Fahrzeug zur Verfügung – es ist ein Panzer. Mit ihm kann man rollen aber auch schweben – genau wie im Titania-Level auf der leichten Route. Rolle und schwebe weiter und versuche, möglichst die obere Strecke zu nehmen – hier bist du nicht so leicht verwundbar. Du mußt den Zug, dem du folgst, Wagen für Wagen zerstören. Das erste Stück des Zuges feuert ca. fünf Brocken nach dir, bis du es zerstörst. Schieße mit einem aufgeladenen Laser auf die Brocken, um so fünf Trefferpunkte zu kassieren. Die folgende Laserkanone schießt auf den Hang neben dir, so daß Brocken herabprasseln – zerstöre diesen Teil also besser besonders schnell. Vom letzten Abschnitt fallen Kisten herab, die du nur stoppen kannst, wenn du auch diesen Wagen zerstörst.

Leichte Route

Um diesem Weg weiter zu folgen, mußt du den Level bis zum Schluß und zum Endgegner spielen. Schieße diesem auf den Kopf und weiche seinem Schwanz aus. Den Klauen weichst du aus, indem du nach links und rechts rollst. Auch hier solltest du wieder die immer verläßlichen Bomben verwenden, um das Ganze ein wenig zu beschleunigen. Der nächste Level ist dann Bolse.

Schwere Route

Die schwere Route erreichst du, indem du auf die roten säulenartigen Schalter schießt, bis diese grün werden. Es gibt eine ganze Menge davon und sie befinden sich auf beiden Seiten des Zuges – also sei wachsam. Kannst du alle Schalter aktivieren, so erledigt sich der Endgegner selbst und du kommst zu Area 6.

Nächsten Monat zeigen wir euch den schweren Weg...

GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör

Versandhandel für
Software und Computerzubehör
Korf und Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

FAX: (0 33 28) 47 29 25
T-Online: GAMES AND MORE#

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise incl. 15%, Bücher 7% MwSt.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Es gelten unsere AGB.

Versandkosten
-Nachnahme:
9,90 DM plus 3,00 DM NN-Post-Gebühr
-Kreditkarte (AmExp, VISA, Diners Club):
9,90 DM
-Vorkasse: 6,90 DM
-Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM
Ab 250,00 DM Bestellwert im
Inland Versandkosten frei

Telefonische Bestellannahme:
(0 33 28) 39 52 11
Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr
& Sa 9.00 - 16.00 Uhr

Nintendo 64		Nintendo 64		Super NES		Super NES	
Nintendo 64 Console (incl. Controller)	299,95	Pilotwings 64	119,95	Bass Master Classics	139,95	Putty Squad	139,95
Antennenweiche Nintendo 64	59,95	Star Wars: Shadow Of The Empire	139,95	Castlevania Vampire's Kiss	149,95	Return of the Jedi	99,95
Gamekiller	79,95	Super Mario 64	99,95	FIFA Soccer '97	129,95	SIM City 2000	149,95
Nintendo 64 Controller (verschiedene Farben)	je 59,95	Super Mario 64 Spieleberater	29,95	International Superstar Soccer	99,95	Spirou	139,95
Verlängerungskabel für Controller	19,95	Turok: Dinosaur Hunter (dt.)	139,95	Jimmy Connors Tennis	109,95	Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	99,95
		War Gods *	a.A.	Kawasaki Superbikes	119,95	Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter	99,95
Clayfighter 63 1/3 *	139,95	Wave Race 64	99,95	Mighty Morphing Rangers - The Movie	139,95	Super Advantage für Super NES	49,95
ED (3D Jump 'N Run) *	a.A.			Mr. DO	99,95	The Empire Strikes Back	99,95
Extreme G *	a.A.	**Super NES**		NBA Hangtime	159,95	Theme Park	139,95
FIFA 64	109,95	Fighter Pad für Super NES	49,95	NBA Live '97	139,95	Weapon Lord	149,95
Goemon (3D Jump 'N Run) *	a.A.	Super NES Control Pad	24,95	NHL Hockey '97	139,95	Williams Arcade Greatest Hits	109,95
Grand Prix F1 *	a.A.	Super NES Print Pad	24,95	PGA European Tour '97	139,95	Worms	129,95
International Superstar Soccer 64	139,95			Pinball Dreams	89,95		
Mario Kart 64	89,95	Adams Family Values	79,95	Pocky & Rocky 2	139,95	Riesen Auswahl auch an Sony-Playstation- &	
Mathematik Test + Übungen 4. Klasse	49,95	Aic Cavalry	89,95	Power Rangers: Fighting Edition	149,95	PC-Spielen, Lösungsbüchern und Hardware !	
NFL Quaterback Club 98 *	a.A.	Asterix	69,95	Primal Rage - 24 MB	149,95		

Besuchen Sie uns auch im Ladengeschäft Neue Str. 3 in 14513 Teltow

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Wieder einmal haben wir allen Grund, euch zu danken! Die Zuschriften überschneiden sich zwar oder betreffen ab und zu auch indizierte Spiele, aber das macht überhaupt nichts! Was zählt, ist der Kontakt zwischen euch und uns – und der scheint wirklich gut zu funktionieren. Sobald die Anzahl der Spiele auf dem deutschen Markt ein wenig zunimmt, werden wir uns sicher vor Post nicht mehr retten können! Einem Leser gebührt aber auch diesen Monat wieder einmal ganz besonderer Dank: Micha Beyer aus Berlin. Die Starfox-Komplettlösung (Lylat Wars) ist mindestens so gut wie unsere, die aber leider schon fertig war und der wir den Vorzug geben mußten! Michael Erlwein

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns! Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

MULTI RACING CHAMPIONSHIP (JAP)

Zwei versteckte Wagen gibt es in diesem Spiel. Der Weg dahin ist allerdings recht mühsam: Man muß im Championship Modus alle drei Strecken als Sieger beenden (1. Platz), dann im Match Race bei allen drei Strecken den ersten und dann auch noch den zweiten schwarzen Wagen besiegen. Jetzt sind die zwei Geheim-Renner im Auswahlmenü (Machine) zu sehen und man kann eine Spritztour damit wagen.

Goran Radojkovic

MARIO KART 64 (D)

Sprung-Trick
Wenn man einen Hügel hinauffahren will, der eigentlich nicht zur Strecke gehört, so kann man durch ständiges Drücken der R-Taste leichter vorwärts kommen. Vor allem beim Royal Raceway (hier kann man oft abrutschen und ins Wasser fallen) oder im Jungle Parkway (hier braucht man in der Höhle nicht die weite Kurve fahren, sondern kann geradewegs den Hang hochspringen) hilft das sehr.

Hans Baliet

Abkürzung
Beim Royal Raceway kann man mit etwas Geschick einige Sekunden gut machen. Dazu muß man, wenn man von der Brücke weit übers Wasser springt, nach links lenken, so daß man möglichst knapp am Wasser auf dem braunen Gelände landet (siehe Skizze). So fällt man zwar ins Wasser, danach wird man jedoch wieder herausgehoben und kurz vor die Ziellinie gesetzt. Achtung: Dieser Trick erfordert viel Geduld!

Olaf Parusel

YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS (JAP)

Die größten Probleme für alle Import-Freaks dürfte sein, daß sie größtenteils nicht wissen, mit welcher Figur man wie die Moves ausführt. Michael Schiele hilft euch hier weiter...

MOVES: MARINA EDITION
Bewegen: Steuerkreuz nach links bzw. rechts drücken
Greifen: B
Ergriffene Objekte fallen lassen: B
Werfen: Richtung angeben + B
Abschütteln: nachdem du etwas ergriffen hast, drückst du zweimal nach unten
Springen: A
Ducken: Steuerkreuz nach unten drücken
Spurt: Steuerkreuz zweimal kurz nach links oder rechts + C drücken
Schweben: in der Luft nach oben + C drücken
Rutschen: Steuerkreuz nach unten + A drücken
Rutsch-Sprung: Steuerkreuz nach unten und zweimal schnell A drücken
Rolle: Steuerkreuz nach unten und C antippen

MOVES: CHAPPY EDITION
Punch: B (dreimal, um eine Dreifach-Kombination zu schlagen)
Springen: A (dreimal, um einen Dreifachsprung zu machen)
Verteidigung: Steuerkreuz nach unten drücken
Rutschen: Steuerkreuz nach unten + A drücken
Spurt: Steuerkreuz zweimal kurz nach links oder rechts drücken
Hangeln: Springen + Steuerkreuz nach oben drücken
Final Uppercut: Steuerkreuz nach oben + B drücken

Robert Fleischmann

Herzlichen Dank!

Das ganze Heft könnten wir mit euren Einsendungen füllen! Aber das wäre ja auch wieder nichts! Trotzdem vielen Dank für eure Arbeit! Diesen Monat halfen uns unter anderem:

Beyer, Micha - Bodenstein, Marco - Brockmann, Robin - Bucksch, Jan - Eichberg, Steven - Elizondo, German - Enders, Heiko - Galinski, Marius - Glina, Piero - Guldenpennig, Thomas - Hauschild, Michael - Hertel, Arne - Heu, Daniel - Karg, Andreas - Karg, Matthias - Kleine, Fabian - Klumpp, Simon - Krüger, Florian - Lanzke, Marcel - Lauer, Jan - Martinkus, Sascha - Massoumi, Eksan - McDonald, John - Migdalek, Jens-Monsees, Volker - Oetken, Andy - Pflugbeil, Daniel - Pobaschnig, Philipp - Radojkovic, Goran - Raschke, Max-Ulrich - Rech, Daniel - Reinsch, Cedric - Reyes, David - Von Perbandt, Andreas - Vüllings, Dominik - Werner, Florian - Ziegler, Daniel - Zoers, Christoph

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

Verkaufe Pilotwings 64 für DM 40,- und für PSX: Fifa 96 DM 20,-, NHL Face off DM 30,-, Alien Trilogy DM 30,-, Ridge Racer Revolution DM 40,-, Handeln möglich! Jonathan Hofmann, Spilhofstr. 4, 81927 München

Verkaufe Multi Racing Championship DM 150,-, Tel. 02252/4092

Verkaufe International Superstar Soccer 64, Preis VB + Nachnahme. Ich habe immer aktuelle Nintendo 64-Spiele zu verkaufen, Tel. 02551/5756 Mi. 17-21 Uhr

Verkaufe 2x Mario 64, Star Wars: SOTE, Pilotwings 64, Wave Race 64. Maik Dethloff, Im Hängelmoor 20, 38518 Gifhorn, Tel. 05371/50957 Preis nach Vereinbarung

Ich verkaufe engl. Turok-Version mit allen Codes für DM 100,-, NP DM 159,95 Daniel Treu, Röttelnblick 11, 79540 Lörrach

Tausche N64 Spiel Star Wars SOTE gegen Pilotwings 64, Wave Race, Blast Corps US oder anderes Importspiel, ab 17 Uhr, Fax + Tel. 09931/71114

Verkaufe Star Wars (D), kaum benutzt für DM 100,-, Tel. 06106/15290 fragt nach Mario

Tausche Super Mario 64 gegen Wave Race 64 oder Int. Superstar Soccer 64, Tel. 0911/345034

Verkaufe Mario 64 für DM 80,-, das Spiel ist neu und die Verpackung ist dabei, Beschreibung auch, Tel. 06152/55625

Suche N64 Spiele, alle Spiele müssen Anleitung und Verpackung haben! Zahle bis zu DM 80,-, Tel./Fax 030/4658701 von 16-20 Uhr, nur für Berlin!

N64 Cheatheft m. Cheats, Codes usw. zu ca. 20 N64-Spielen inkl. 120 Sterne Mario 64 Lösung DM 15,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Suche Neuheiten + Konsolen + kompl. Sammlungen für N64, SNES, NES + GB. Suche ganz bes. FF1 + FF2 + S. Bomberman 1+3, Tel. 0641/970424 Kirsten

Nintendo 64 Spiele und Speicher Card zu günstigen Preisen, eventuell auch Tausch, Tel. & Fax 030/3312204

Nintendo 64 Spiele zu verkaufen!! Verkaufe immer N64 Games (PAL) + Nachnahme, Tel. 02551/5756

Zwei graue Controller (zusammen DM 50,-) und viele Game Boy Spiele (je DM 25,-), Ralph bei Häfner! Murray C. Ralph, Fuchsengasse 1a, 97483 Eltmann

Tausche FIFA 64 gegen Wave Race oder Turok gegen Gebot, PAL, Tel. 06724/8410

Tausche/verkaufe Spiele für Nintendo 64. bitte keine Importe! Suche auch einen Spiele Partner, Tel. 0209/379062, fragt nach Lukas

Verkaufe für N64: Mario 64 DM 80,-, PW64 DM 90,-, SOTE DM 100,-, FIFA 64 DM 100,-, Tel. 02226/4896 Michael, Rheinbach

Moves für Beat' em Up-Spiele (N64), Liste für DM 10,- plus Porto, Tel. 0209/379062 fragt nach Lukas. Ruft schnell an!

Tausche eines meiner Spiele gegen Cruisn USA (PAL) oder verkaufe für DM 150,-, Tel. 02832/4877 Boris

Verk. Nintendo 64 mit Mario 64 & Adapter & einem Pad für DM 350,-, Tel. 05221/24463 Simon

N64 Spiele, Adapter, Controller, Kabel und Speicherkarten, Tel + Fax 030/3312204 ab 18.30 Uhr

Suche Turok möglichst mit Anleitung, tausche auch gegen FIFA 64, Tel. 07131/68828 Philipp

Verkaufe Mario 64 + Turok für DM 160,-, dt. Pal Version, Robert Edelmann, Rathener Str. 99, 01259 Dresden

Verkaufe Turok (engl. Ver.) für DM 150,- + Mem. Card 4 Meg (120 Sp.Pl.) für nur DM 200,- (NP DM 260,-) fast neu!! Tel. 08092/2838 Christian Mo-Fr

Verkaufe Turok mit Verpackung und Beschreibung DM 110,-, tausche auch gegen anderes Spiel, Tel. 02508/984306, nach Nils fragen, nur dt. oder US

Suche Nintendo 64 & Spiele, Tel. 0171/8300280

N64 Cheatsheft - Cheats, Codes usw. zu ca. 20 Spielen DM 15,-, inkl. Porto NN + DM 6,-, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Ich tausche Super Mario Kart gegen anderes Spiel, Leroy Wisniewsky, Bergfriedstr. 11, 10969 Berlin

Verkaufe Multi Racing Championship VB DM 150,-, N64 Adapter DM 30,-, Tel. 02252/4092

Verkaufe Turok und Star Wars SOTE beide je DM 100,-, Timo Jäger, Tel. 0561/313754

N64 Cheatheft m. Cheats, Codes usw. zu ca. 20 N64-Spielen inkl. 120 Sterne Mario 64 Lösung DM 15,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

SUPER NINTENDO

SNES Cheatheft mit Cheats, Codes usw. zu über 130 Spielen DM 15,- NN + DM 6,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg Tel. 04131/732444

Verk. Zubehör für SNES z.B. Infrarot Joypad/Adapter/Scart Kabel/Joypads/Joysticks/Action Replay I+II+II usw. Tel. 0171/8300280

Verk. SNES Spiele z.B. FIFA 96/NHL 96/Shadowrun/Sim City/Syndicate/DKII/Gods/Flashback/WWF Raw/Dragon usw., Tel. 0171/8300280

SNES Cheatheft mit Cheats, Codes usw. zu über 130 Spielen DM 15,- NN + DM 6,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg Tel. 04131/732444

Suche Soundtrack CDs oder Cassetten von SNES Games, zahle per Nachnahme, S. Fricke, Danziger Str. 3, 37431 Bad Lauterberg

Ich verkaufe noch gutes SNES mit 4 Spielen (DK1, Super Mario und Mario Kart, Secret of Mana) einem Super Game Boy mit 2 Playern für DM 300,-, Svenja Tissen, Rosental 47, 47918 Tönisvorst

Verkaufe SNES mit 1 Controller und Super Game Boy und 8 Spielen für DM 350,-, Manuel Lüdke, Dingstock 1, 24354 Reeseberg Tel. 04355/392

Wer hat die Lösung zu Super Bombliss + Super Tetris 2 + Bombliss SNES Puzzle Modus?

Suche Cheat für Sim City 2000, R. Zemke, Templiner Str. 65, 16278 Angermünde

Verkaufe SNES mit 6 Spielen und 6-Sp-Adapter (Secret of Mana) für DM 250,-, Jens Albrecht, 17098 Friedland, Tel. 039601/20148

Verkaufe SNES + SGB + 8 Spitzenspiele u.a. Secret of Mana und Earthworm Jim zus. DM 300,-, Einzelkauf möglich, Tel. 030/7939696 Lucas

Verkaufe Super NES mit Spielen, 2 Controllern, Super Game Boy für DM 200,-, melden bei Lucas Nicolai, Klosterweg 11, 35394 Giessen Tel. 0641/42126

Verkaufe SNES mit 2 Spielen (1 SNES u. 1 GB Spiele) nach Wahl + 1 Super GB und 1 normalen + 1 Spezialcontroller für ungefähr DM 250,-, PS: SNES 2 Jahre alt, Manuel Kniepe, Feldstr. 14, 56412 Görgeshausen

Verkaufe Yoshis Island DM 50,-, International Superstar Soccer DM 45,-, F-Zero DM 50,-, Sim City DM 40,-, NBA Jam TE, alles Spiele mit Packung TEl. 030/9443226

Verkaufe SNES: Unirally DM 40,-, Primal Rage DM 40,-, SSF2 DM 50,-, Clay Fighter 2 DM 30,-, Brutal DM 20,-, suche für SNES Lufia 2, Tel. 05733/2194 Marlen

Super Nintendo für DM 200,- zu verkaufen, inkl. 2 Controllern, Super Game Boy u. Sp. (Sup. Mario World) Tel. 08374/5236

Ich verkaufe für SNES ISS Deluxe, Street Fighter Aplha 2 (je DM 70,-), Dracula & NHL 95 je DM 20,-, Joey Sato, Lessingstr. 10, 35630 Ehringhausen

Biete SNES US Top Zustand + S Mario US, Netzteil RGB Scartkabel, OV, Gebrauchsanleitung DM 100,-, Tel. 0212/208689 ab 19 Uhr

Ich verkaufe ein Super Nintendo mit 2 Controllern und FIFA Soccer 96 für DM 150,-, Semi Sied, Schweppermannstr. 23, 90408 Nürnberg

Suche Komplettlösung von Chrono Trigger SNES, Hans Ortmann, Berlinerstr. 44, 99091 Erfurt

Verkaufe SNES, Super Game Boy, 3 Pads, 9 Spiele, Mario Kart, Mario All Stars, Mario World, Spider Man, Flashback, Sparkster, Tel. 069/5074361 DM 400,- VB

Verkaufe SNES mit 12 Topspielen (Donkey Kong 1 u. 2, Super Mario 1 u. 2, ISS Deluxe, NBA Jam TE, Theme Park u.a.) Total 3/93 - 7/96 uvm., Tel. 04531/5728

Verkaufe More Fun Set mit sechs Spielen (Donkey Kong Country 3, Terranigma, Secret of evermore, Super Mario Kart u.a.) für DM 470,-, Felix Werner, Felix Dahn Str. 13, 60431 Frankfurt

SNES mit 4 Joypads, 5 Spieler Adapter, 20 Cassetten, Super Game Boy + ca. 80 Nintendo Zeitungen, Preis VS, Tel. 05231/570505

Achtung! Verkaufe SNES Spiele, nämlich Jimmy Connors Tennis DM 55,-, Bug Hurt Baseball DM 50,-, S. Mario World DM 35,-, Sim City DM 40,-, Ruben TEl. 02947/33301

Jungle Strike DM 35,-, Street Fighter 2 Turbo DM 25,- usw., M. Trautner, Regenstr. 6, 93194 Walderbach

SNES mit 8 Spielen: Mario World + Kart + Paint + Allstars, Winter Golds, FIFA 96, Striker, T. Gaessler, Weinstr. 39, 89567 Sontheim, 07325/5764 VB DM 580,-

Suche Bomberman, Brett Hull Hockey, Kick Off 3, Kawasaki Superbikes, NHL94, Soulblazer, Exhaust Heat 2 je DM 20,- bis DM 35,-, Tel. 0203/406714 Tomislav ab 14 Uhr

SNES Cheatheft, Codes usw. zu über 130 SNES Spielen nur DM 15,-, NN + DM 6,-, C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

GAME BOY

Game Boy mit 8 Spielen: Super Mario Land 1-3, Mario Yoshi, Kwirk, Terminator 2, Tetris, Duck Tales mit Verbindungskabel, alles in einem Top Zustand, Carsten Starke, Rosenstr. 8, 26810 Westoverledingen

Verkaufe Game Boy mit Earthworm Jim, Wario Blast und Mole Mania für DM 200,-, Tel. 02433/86236 Gregor

CLUBS

Wir suchen Mitglieder für unseren CLN64 Club Nintendo 64. Schreibt an Rene Knüll, Abt-Heinrich-Str. 11, 74889 Sinsheim, Tel. 07261/8045

SONSTIGES

1200 Lösungen, Tips, Moves usw. für N64, SNES, PSX, Saturn + PC. Liste kostenlos C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel. 04131/732444

Wer verkauft mir sein N64 oder SNES, su. auch Game Boy und Playstation, mit od. ohne Spiele, kaufe auch Sammlungen! Ruft an Tel. 05543/592 Peter

Verk. NES + Spiele auch einzeln & Zubehör für NES z.B. 4-Spieler-Adapter, Action Replay, Joypads usw., Tel. 0171/8300280

Suche Sony Playstation mit möglichst vielen Spielen und Controllern. Zahle bis zu DM 180,-, kann auch gegen Game Boy Spiele oder NES tauschen. Florian Amrhein, Sonnenrain 3, 97859 Wiesthal

Kaufe oder tausche Konsolen u. Spiele für SNES, GB, N64, PSX u. PC. Angebote an Dieter Tegler, Paul Hindemith Str. 10, 37574 Einbeck, Tel. 0172/5304082

Hi! Ich (13) suche Nintendo Fans zwecks Briefkontakt. Schreibt an Michaela Rempt, Nürnbergerstr. 138, 91217 Hersbruck

Verkaufe Sony Playstation Spiele z.B. Exhumed, Hexen, Porsche Challenge uvm. ab DM 40,- bis DM 70,-, auch Sega Saturn Spiele Tel. 0172/3541146 Engin verlangen

Suche Maniac Mansion für NES und Club Nintendo Magazin Ausgabe 92/3, 92/1, 92/5 und alle vorigen, Tel. 0209/798615, verlangen Sie nach Michael

Verk. & tausche N64 Games, auch Japan Importe, verk. GB mit 10 Spielen, suche auch virtual Game Boy + Spiel von 14 bis 21 Uhr, Tel. 04441/910169

Amiga 500 mit 400 Spielen Tel. 04955/7494 DM 150,-, Game Boy mit 8 Spielen mit Batterien Tel. 04955/7494

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die existierenden, rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Gisela Tröger, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-). Abonnementspreis: 12 Ausgaben öS 348 PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-25

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Verkauf: Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203-30511-555
Verkauf: Thomas Kammer
Verkauf: Oliver Diemers
Verkauf: Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab 1.5.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Indizierte Spiele werden ersatzlos gestrichen, der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10°°-17°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 40-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 24.9.97 am Kiosk

ECTS LONDON

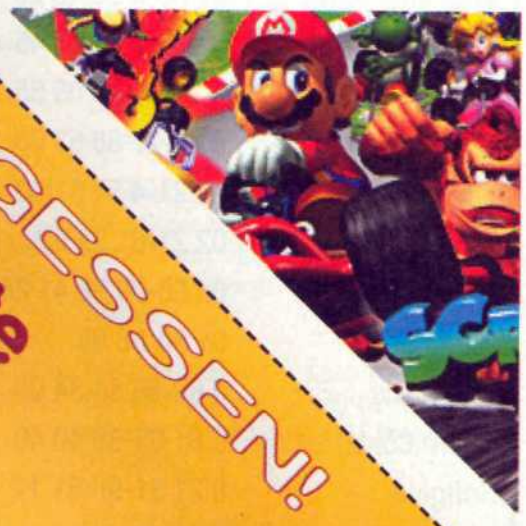
Dank eines besonders günstigen Redaktionsschlusses können wir euch in der nächsten Ausgabe als erstes Magazin brandaktuelle Infos, Gerüchte und Fakten von Europas größter Spielemesse bringen, die gerade einmal 15 Tage vor der Veröffentlichung des Magazins zu Ende geht! Beispielsweise sollten wir berichten können, welche Spiele nun wirklich zum Weihnachtsfest erscheinen und welche Titel wohl erst 1998 erhältlich sein werden.

MRC

Pünktlich zur Veröffentlichung des unterhaltsamen Rennspiels von Imagineer und Ocean werden wir nicht nur die endgültig fertiggestellte PAL-Version genauestens unter die Lupe nehmen, sondern auch in unseren umfangreichen Tips & Tricks verraten, mit welchen Wägen man welche Abkürzung am besten nehmen kann. Rally-Fans dürfen diese Ausgabe nicht versäumen!

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *F1 Pole Position endlich im Riesentest*
- *Importtests: Goemon, Power League 64 u.v.a.*
- *Tips & Tricks zu Blast Corps & Hexen*
- *Neue Cheats & Codes zu allen Hits*
- *Core-Interview zu Tomb Raider 64*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 24.9.97!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Jürgen Fröhlich?

Jürgen Fröhlich (31) ist Product Manager bei Konami und zuständig für Titel wie ISS64, Nagano Winter Olympics und Hybrid Heaven.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
International Superstar Soccer 64 und Pilotwings 64?

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
ISS 64 ist eben das beste Sportspiel aller Zeiten, ich glaube, ich brauche dazu weiter nichts zu sagen. Pilotwings 64 ist das perfekte Spiel zum Zurücklegen und Entspannen nach Feierabend. Darin unterscheidet es sich wohltuend von anderen hektischen Schieß-, Renn- und Springspielen. Aber: Alles zu seiner Zeit!

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und weshalb?
Tut mir leid, aber ich muß das Kürzel ISS wieder ins Spiel bringen. Abgesehen davon, hat mich ein mittlerweile indiziertes Spiel dazu veranlaßt, mein Super NES über 2 Wochen eingeschaltet zu lassen. (Zu dumm, wenn Hersteller völlig auf jegliche Speichermöglichkeit und Paßwörter verzichten.) An dritter Stelle rangiert Mario Kart (SNES/ N64), es gibt kein witzigeres Rennspiel.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Am meisten faszinieren mich die 3D-Fähigkeiten des N64, die einen absolut ruckelfreien und schnellen Grafikaufbau zulassen. Der gut durchdachte Controller mit Analog-Stick und Controller Pak ist für mich ein weiteres Highlight.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Wenn wir über Konami sprechen, dann würde ich mir Metal Gear Solid wünschen, das unter ähnlichem Titel bereits für ältere Systeme und nun für PlayStation in Arbeit ist. Allen Gerüchten zum Trotz ist dieser Titel jedoch nicht für das N64 in Planung. Ansonsten würde ich mich über ein gutes 3D-Adventure im Stile von ´Alone in the Dark´freuen, am besten in Kombination mit Nintendos geplantem Disc Drive.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Meine Leidenschaft begann zu der Zeit, als man Controller noch als Drehregler bezeichnet und Spiele noch so aussagekräftige Namen wie ´Pong´ hatten. Später war dann z.B. Eden Blues (ERE Informatique) für Schneider CPC 6128 angesagt.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Da lege ich mich ungern fest, es gibt Spiele aller Genres, die mich faszinieren. Sportspiele mit Mehrspielermodus versprechen jedoch auf Dauer den größten Spaß.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
ISS64 und diverse Fighting-Games. Leider gibt es in Deutschland für das Nintendo 64 noch keine großartigen Spiele letztgenannter Gattung. Aber, das könnte Konami noch vor Weihnachten ändern.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Es gibt derzeit viele unterschiedliche Äußerungen in der Presse darüber, ob Goemon nun in Deutschland erscheint oder nicht. Tatsache ist, daß derzeit immer noch keine Entscheidung getroffen wurde. Dies liegt daran, daß wir überlegen, wie wir den Verkaufspreis in einem vernünftigen Rahmen halten können. Das Spiel ist mit 128 Meg derzeit sehr umfangreich und der Preis hängt natürlich unmittelbar von der ROM-Größe ab. Der zweite Diskussionspunkt ist die deutsche Übersetzung des Titels.

Sammelkarte 8

Tips & Tricks

N-ZONE

Mario Kart 64

WORUM GEHT'S?
Mario Kart 64 ist ein äußerst putziges Spaßrennspiel, das mit ein bis vier Teilnehmern gleichzeitig gespielt werden kann. Zur Wahl stehen dabei acht verschiedene Charaktere aus diversen Mario-Spielen. Das Ziel besteht natürlich darin, so schnell wie möglich seine Runden zu drehen und die Konkurrenz hinter sich zu lassen, wozu man auch zahlreiche, in der Anleitung erklärte Extras einsetzen sollte.

TIPS:

1. Geisterfahrer:
Um gegen die Fahrer der Programmierer antreten zu können, müßt ihr auf den enstprechenden Rennstrecken nur folgende Zeiten unterbieten:
Luigi Raceway 2:10 Minuten
Mario Raceway 1:47 Minuten
Royal Raceway 3:12 Minuten

Diese Zeiten gelten ausschließlich für die PAL-Version.

2. Blitzstart
Versucht genau dann zu beschleunigen, wenn das blaue Licht der Ampel angeht. Je genauer ihr den Zeitpunkt trefft (nicht zu früh, nicht zu spät), umso schneller düst ihr mit eurem Fahrzeug los (möglicherweise sogar in Höchstgeschwindigkeit).

3. FAHRERWAHL:
Daß durchaus auch die Wahl des Fahrers einiges ausmachen kann, zeigen unsere paar kleinen Tips, welche Stärken und Schwächen die einzelnen Charaktere aufweisen:

- Mario und Luigi haben weder Vor- noch Nachteile und sind sehr ausgeglichen. Für Anfänger eine sehr gute Wahl.
- Peach, Toad und Yoshi beschleunigen schnell und alle drei verlieren bei Kontakt mit Gras oder Sand kaum an Geschwindigkeit. Da sie zudem auch leichter sind, erreichen sie eine klein wenig höhere Endgeschwindigkeit. Nachteil: durch das niedrige Gewicht ziehen sie bei einem Unfall mit einem stärkeren Gegner den Kürzeren und auch Kurven schaffen sie nicht so gut, wie schwerere Fahrer.
- Donkey Kong, Wario und Bowser fahren dementsprechend die Kurven sehr gut und Unfälle nehmen sie locker hin. Ebenfalls aufgrund des Gewichts kommen sie aber am Start nicht so gut weg, sie sinken auf weichem Untergrund (Sand, Gras) etwas ein und verlieren so an Geschwindigkeit.

4. Bananentrick
Wenn du auf eine Banane fährst, dann drückst du für ca. 1 Sekunde auf die Bremse und dann gleich wieder aufs Gas. So rutscht dir dein Kart nicht weg.

5. Spiegelverkehrte Strecken
Um den Special-Modus anwählen zu können, in dem man jede einzelne Strecke in einer spiegelverkehrten Variante befahren darf, muß man einfach in der 150cc-Klasse den Gold Cup holen.

Steuerung

Sammelkarte 9

Tips & Tricks

N-ZONE

Lylat Wars

WORUM GEHT'S?
Lylat Wars ist die 64 Bit-Version des legendären SNES-Spiels Starwing. In der Rolle des tapferen Weltraumfuchses Fox McCloud kämpft man an der Seite seiner Kollegen Slippy, Falco und Peppy gegen den Schurken Andross, der auf Venom, dem letzten der 15 Planeten vernichtet werden muß.

TIPS:
So kommt man weiter:

Corneria nach Sector Y:
Um die obere, sprich schwierige Route einschlagen zu können, muß man im ersten Level gleich nach dem ersten Checkpoint dem von drei Jägern verfolgten Falco helfen. Am einfachsten ist es, wenn man dazu die zuvor eingesammelten Smartbombs nutzt. Anschließend muß man dann noch unter allen im Wasser stehenden Steinbrücken durchfliegen, worauf man dann den Wasserfall durchqueren darf.

Sector Y nach Planet Aquas:
Den begehrten Wasserplaneten, in dem man mit einem U-Boot tauchen darf, erreicht man nur, wenn man über 100 Abschüsse in Sector Y erzielt.

Meteo nach Titania
Ein Menge Zeit kann man sich sparen, indem man am Ende des Weltraumlevels die kreisförmigen Gebilde mit nach innen zeigenden Dreiecken durchfliegt, was allerdings nicht ganz einfach ist. Dadurch gelangt man dann direkt nach Titania!

Sector X nach Sector Z
Halte dich im Sector X immer links. So kommst du schließlich in einen Abschnitt, in dem du weiße Tore zerschießen mußt, um durch sie hindurchgelangen zu können. Zerstörst und durchfliegst du sie alle, kommst du in den Sector Z.

Medaillen
Um an die Medaillen in den einzelnen Levels zu kommen, mußt du eine bestimmte Anzahl an Abschüssen haben und zudem eure Wingmans durchbringen.

Cornerias: 150
Solar: 100
Venom 1: 200
Ficcina: 50
Titania: 150
Katerina: 150
Macbeth: 150
Meteo: 200
Sector X: 150
Volus: 150
Sectory Y: 150
Aquas: 150
Zoness: 250
Sector Z: 100
Area 6: 300

Steuerung

Einkaufsführer

N-ZONE

Name	Hersteller	Preis	Preisleistung	Qualität		Bildnummer
Controller						
Control Pad	Nintendo	DM 59,-	Gut	Super	Hit	1
LX 4 Joypad	Gamester/ LMP	DM 39,95	Super	Sehr gut	Hit	2
SV 300 Super Pad 64 Plus	InterAct	DM 59,95	Sehr gut	Gut		3
SV 303 Super Pad 64	InterAct	DM 49,-	Sehr gut	Gut		4
SV 304 Fun Pad 64	InterAct	DM 59,95	Sehr gut	Gut		5
SV 362 3D Shark Pad Pro	InterAct	DM 69,95	Gut	Super		6
Arcade & Flight Sticks						
SV 366 Flight Force Pro	InterAct	DM 149,-	Befriedigend	Gut		7
SV 364 Arcade Shark	InterAct	DM 99,95	Gut	Super	Hit	8
N64-Dual Fight & Flight Stick	Gamester/ LMP	DM 129,-	Gut	Super	Hit	9
Lenkräder						
Mad Catz-N64 -New Version	Gamester/ LMP	DM 159,-	Super	Super	Hit	10
SV 380 V3 Racing Wheel	InterAct	DM 149,-	Sehr gut	Super	Hit	11
LX 4 N64	Gamester/ LMP	DM 159,-	Gut	Super	Hit	12
Mad Catz-N64	Gamester/ LMP	DM 159,-	Gut	Sehr gut!		13
VRF1 X-Cellerator	Blaze	DM 159,-	Gut	Sehr gut	Hit	14
Controller Paks						
LX4-1 MB Memory Card	Gamester/ LMP	DM 39,95	Super	Sehr gut	Hit	15
Memory Card 256K	Blaze	DM 29,95	Sehr gut	Sehr gut	Hit	16
LX4-256 K Memory Card	Gamester/ LMP	DM 34,95	Gut	Sehr gut		17
Memory Card 1MB	Blaze	DM 49,95	Gut	Sehr gut		18
Controller Pak	Nintendo	DM 39,-	Befriedigend	Super		19
SV 375 Memory Card Plus	InterAct	DM 59,95	Befriedigend	Sehr gut		20
Memory Card Plus	Dataflash	DM 69,90	Ausreichend	Super		ohne Bild
Mega Memory Cartridge	Dataflash	DM 99,-	Sehr gut	Gut	Hit	ohne Bild
Sonstiges Zubehör						
LX4 RF Unit N64	Gamester	DM 39,95	Antennenkabel	Gut	Sehr gut	
Control Pad Extension	Gamester	DM 19,95	Pad-Verlängerung	Gut	Sehr gut	
RF-Unit N64	Blaze	DM 34,95	Antennenkabel	Sehr gut	Sehr gut	
X-Tender	Blaze	DM 24,95	Pad-Verlängerung	Gut	Sehr gut	
Game Killer	Dataflash	DM 89,90	Schummelmodul	Mangelhaft	Befriedigend	

- Bei sämtlichen Preisangaben handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen der Hersteller. Die tatsächlichen Straßenpreise können somit abweichen. Technische Ausführung und Leistungsmerkmale entsprechen dem Stand vom 1. August'97. Kurzfristige Änderungen sind möglich.

- Alle Produkte sind im gutsortierten Fachhandel erhältlich. Wer sie wider Erwarten nicht vorfindet, teile seinem Fachhändler bitte die entsprechende Bezugsquelle mit:
  Blaze-Produkte: Speed GmbH, Breuerhofstr. 48a, 47807 Krefeld

- Gamester/LMP, Mad Catz und LX4: Vidis GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg.
  InterAct: Firma InterAct by Jöllenbeck, Kreuzberg 2, 27404 Wertzen, Tel.: 04287-1251-0
  Datel-Produkte: Dataflash GmbH, Tel.: 02822-68545

Link

N-ZONE

Durfte sich Shigeru Miyamoto bereits als Erfinder des Plattform-Genres feiern lassen, so gelang ihm einige Jahre später mit dem NES-Spiel Legend Of Zelda eine weitere Genreneuschöpfung, die bis zum heutigen Zeitpunkt insbesondere in Japan immer mehr Anhänger findet. Während wir Europäer eher von einem Action-Adventure sprechen, wenn man mit einer Figur große Oberwelten durchstreift, mit diversen Einwohnern spricht, Kämpfe mit Bösewichten bestreitet und knifflige Puzzles löst, halten die Japaner dies erstaunlicherweise für ein RPG (= Role Playing Game = Rollenspiel), da man ja in die Rolle eines anderen schlüpft.
Die weltweit erfolgreichste Serie dieser Gattung bilden zweifellos die Zelda-Spiele von Shigeru Miyamoto, deren erster, geradezu revolutionärer Teil 1986 auf dem NES veröffentlicht wurde. Link, der Star dieser Sammelkarte, ist dabei der Hauptdarsteller all dieser Spiele, in denen es prinzipiell um die Rettung der namensgebenden Prinzessin Zelda geht, während der Bösewicht Ganon im Lande Hyrule nach dem magischen Triforce jagt.
Im Laufe der vier offiziellen Teile steigerte sich die Zelda-Serie zwar spielerisch auf ein beinahe konkurrenzloses Niveau, doch die Grafik kam noch nie über den Status ´zweckmäßig´ hinaus, wenn man einmal von den beiden optisch hübschen, lizenztechnisch recht kuriosen CDi-Auflagen absieht, die aber ansonsten nicht im Entferntesten mit Miyamotos Inkarnationen mithalten konnten.
Die Hoffnungen der Fan-Gemeinde, daß die im Frühjahr´98 in Deutschland erscheinende Nintendo 64-Variante sowohl spielerisch als auch grafisch erstklassig sein wird, erscheinen berechtigt, wenn man sich die Videos der ersten Versionen genauer betrachtet. Etwa ein Jahr später soll in Japan übrigens sogar eine spezielle 64D-Variante erscheinen....

Link-Softographie

Jahr	Titel	System
1986	Legend Of Zelda	NES
1987	Zelda 2: Adventures Of Link	NES
1991	Zelda 3: A Link to the Past	SNES
1993	Link´s Awakening	Game Boy
1993	Link: The Faces Of EviL	CDi
1995	Zelda: The Wand Of Gamelon	CDi
1997 ??	Zelda 64	N64
1998 ??	Zelda DD64	N64-64DD

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 9

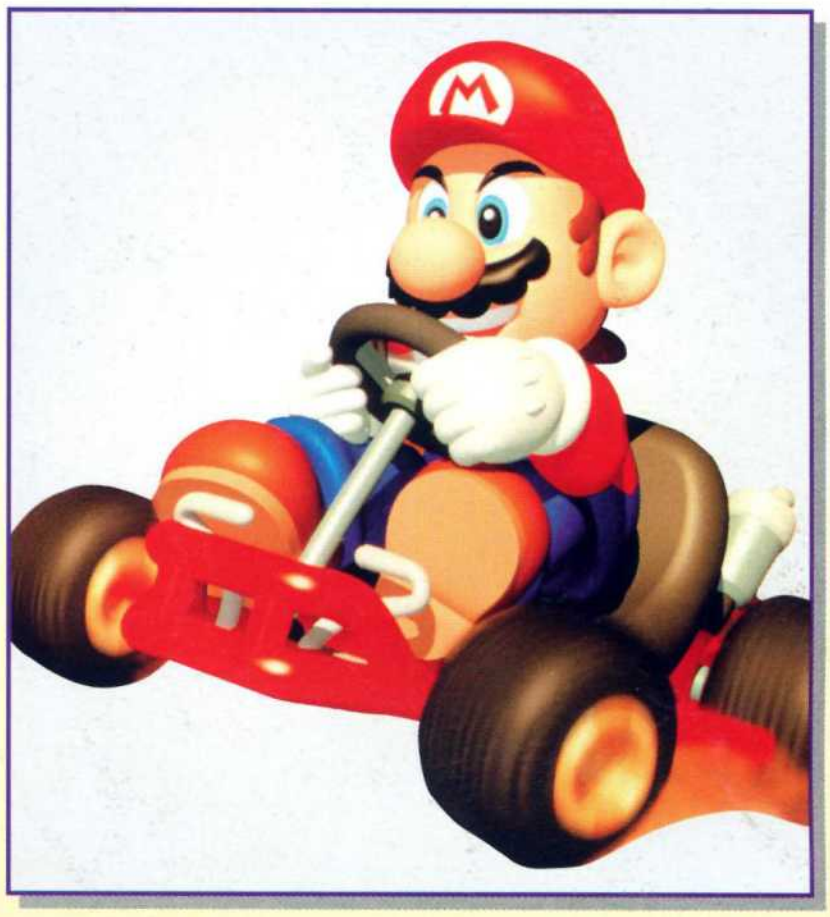
Lylat Wars

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 8



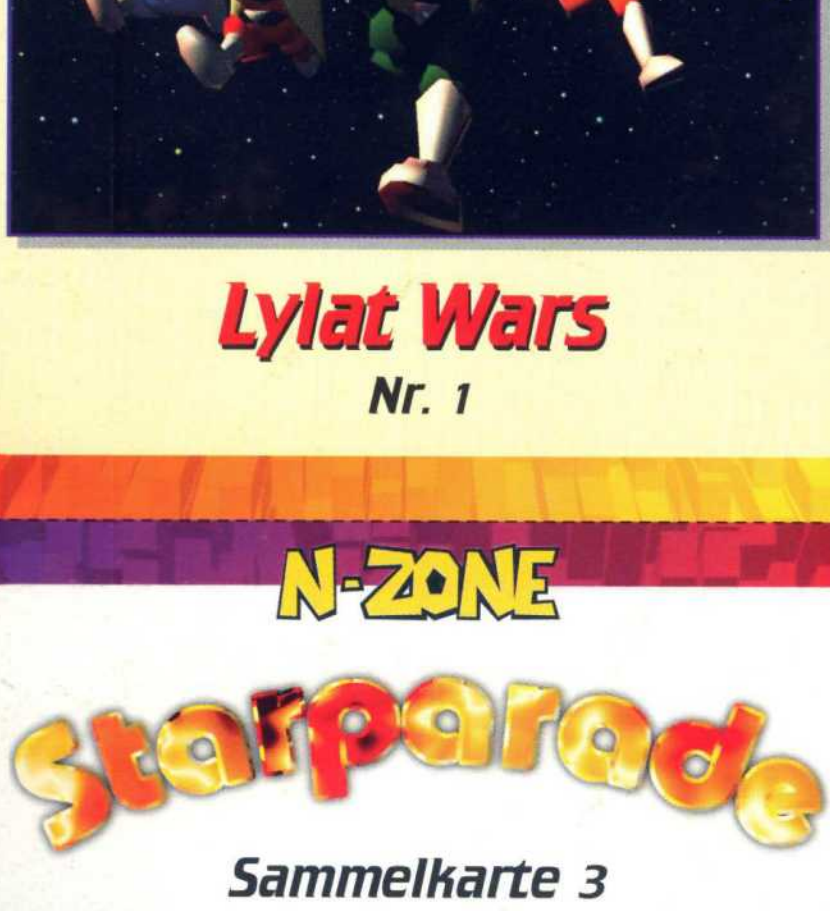
Mario Kart 64

Nr. 1

N-ZONE

starparade

Sammelkarte 3



Link

Nr. 1

N-ZONE

Einkaufsführer

Sammelkarte 1